お散歩の秋!?

© SEGA CORPORATION / WOW ENTERTAINMENT INC.,2001
WOW ENTERTAINMENT
犬のおさんぽ
タロウのごきげん
あと245m
BAD
HAPPY
STOP
タロウ
ワン！ツー！ワン！ツー！
かわいいワンちゃんと、ごきげんステップ！
危険をさけて、おしっこさせて。
かわいいワンちゃんと一緒に歩く、
夢のおさんぽシミュレーションゲームがついに誕生！
アクシデントやハプニングに対処しながら、愛犬と楽しくおさんぽ。
自分の足で歩くから、運動不足も一気に解消！？
自力歩行型のフットベルトとリード型（手綱）コントローラを採用した、
前代未聞のおさんぽ体感ゲーム！
ルートセレクト
行きたいルートをえらんでね♪
ペットショップ
ROUTE
A
TIME 09
DANGER!!

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

ゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア
2001.11 No.18

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustrated by 重田敦司

Illustration by ヒロアキ ©EOLITH CO.,LTD. 2001 ©SNK 2001

付録
B2判ポスター 餓狼 -MARK OF THE WOLVES-

Illustration by TONKO ©SNK 1999/2001

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

発行所/株式会社エンタープレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

『K.O.F.2001』 COMES OUT EARLY IN NOVEMBER 2001!!
2001年11月上旬、『ザ・キング・オブ・ファイターズ2001』発売決定!!

21世紀初の『K.O.F.』が開催される。
遅れはしたが、熱い季節が帰ってくる。

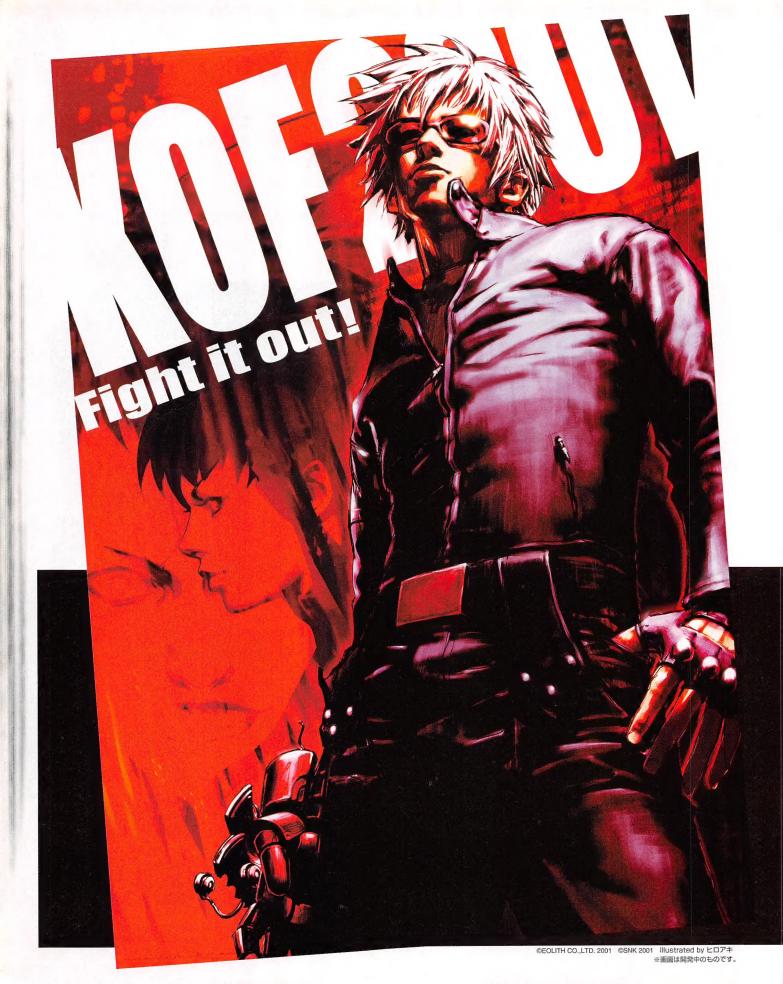
昨年の夏感じた喪失感を覚えているだろうか。
間違いなく自分の人生の一部であった、『SNK』『K.O.F.』という文字が否定されたように感じた瞬間を。長くつきあっていた人に、一方的に「もう会えない」と言われた瞬間を。
しかし、ヤツらは帰ってきた。主人公のK'を中心に、10チーム40人の登場キャラとして。

今回の『K.O.F.2001』、「製作（プロデュース）」は韓国のイオリス社、「制作（プロダクト）」は日本の開発会社である。そこでは『K.O.F.』等に携わった旧SNK開発スタッフが最大限の情熱を注いで作っており、SNK監修の元、最終調整まで共同作業が行なわれている。
そして、発売も全世界に先駆け日本が先行発売。発売日は11月上旬に決定した。ハードは、当然ネオジオ（MVS）。操作感は、まったく変わらず遊べることが保障されている。

そして、最後に伝えなければならないこと。
今回の『K.O.F.2001』で、『ネスツ編』は完結となる。
それが『K.O.F.自体の完結』を意味するのかは、まだわかっていない。
登場まで、あと1カ月強。
それを確認するのも、このゲームを支えるのも、参加する我々自身の使命なのだ。

※画面は開発中のものです。

ネスツ三部作、完結！

主人公はK'だ！

夏は過ぎたが、今年も熱いバトルが開幕するぞ！　その待望の『KOF2001』は、前々作『KOF99』から始まったストーリーであるネスツシリーズの完結編に当たる。
秘密結社ネスツの野望とは？　そして、K'やマキシマの運命は……？
従来どおり厚みのある作品背景は、今年も物議を醸し出しそうな予感！
各チームの完全版ストーリーは179ページから大特集だ。その結末はエンディングを確認するまでおあずけ……
う～ん、待ち遠しいね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000開催中、衛星兵器ゼロ・キャノンにより一つの街が消失した。
しかし、それは人工衛星の落下事故と報じられ、各国の新聞の一面を飾った。

何らかの事故がつきもののKOF大会は中止の声も少なからずあったが、皮肉なことに、このいわくつきの大会は再び人気を取り戻していくのである。
それは、97年の大会と同等かそれ以上に過熱していった。

しかし、世界規模で行なわれるこの大会に、驚くべき事実が明らかになる。
大会にネスツチームがエントリーしているのである！

大会主催の真の目的は？　今大会でもあの惨劇が繰り返されない保証はなにもない……。

ザ・キング・オブ・ファイターズ、ネスツ三部作。

今大会でついに完結！

THE KING OF FIGHTERS 2001

新キャラ4人 復活キャラ3人 10チーム、総勢40キャラ！

入れ替わり激しい新体制！

前回よりも2チーム増え、待望の新キャラもネスツ、韓国チームに目白押し。
特にネスツの面々は風貌、格闘スタイルなど、予測しにくい道化師の集まりのようだ。また『98』以来の復活となるハイデルン、大門、そして『99』以来・二度目の登場となる香緋(シャンフェイ)の計3キャラが再参戦！
さて、従来のチームも入れ替わりが激しく、前作からチームメンバーの変更がないのはなんと、餓狼チームとサイコチームの2チームのみ。各キャラの変更点も気になるし、期待に胸が膨らむばかりだ。

チーム	キャラ	チーム	キャラ	チーム	キャラ	チーム	キャラ
主人公	K'	日本	草薙 京	庵	八神 庵	怒	レオナ
	マキシマ		二階堂 紅丸		ヴァネッサ		ラルフ
	ウィップ		大門 五郎		セス		クラーク
	麟		矢吹 真吾		ラモン		ハイデルン
餓狼	テリー・ボガード	龍虎	リョウ・サカザキ	女性格闘家	キング	ネスツ	クーラ・ダイアモンド
	アンディ・ボガード		ロバート・ガルシア		不知火 舞		フォクシー
	ジョー・東		ユリ・サカザキ		四条 雛子		K9999 (ケイ フォーナイン)
	ブルーマリー		タクマ・サカザキ		李 香緋 (リー・シャンフェイ)		アンヘル
サイコ	麻宮 アテナ	韓国	キム・カッファン				
	椎 拳崇		チャン・コーハン				
	鎮 元斎		チョイ・ボンゲ				
	包		メイ・リー				

※上の表で文字がピンクのキャラが新登場、緑色のキャラが復活を遂げたキャラクター。

スポーツの秋！

パワースマッシュ2

Original Game ©SEGA ©Hitmaker/SEGA, 2001

Carlos Moya (ESP)
Yevgeny Kafelnikov (RUS)
Thomas Enqvist (SWE)
Mary Pierce (FRA)
Jelena Dokic (YUG)
Lindsay Davenport (USA)
Patrick Rafter (AUS)
Tim Henman (GBR)
Serena Williams (USA)
Venus Williams (USA)
Cedric Pioline (FRA)
Tommy Haas (GER)
Arantxa Sanchez-Vicario (ESP)
Monica Seles (USA)

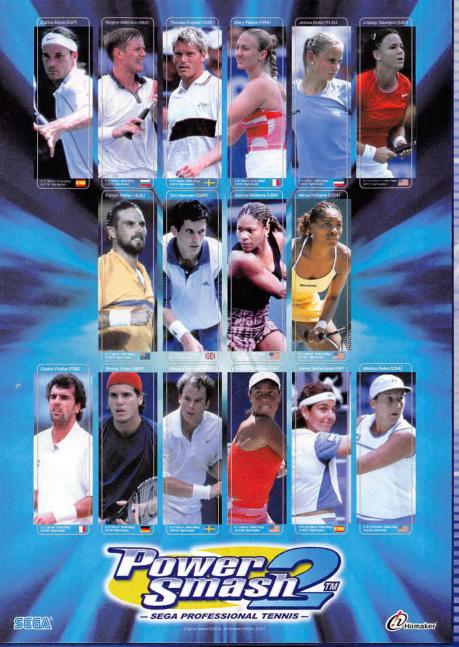
Power Smash 2™
— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —

SEGA®
Hitmaker

戦略性がさらにアップ！パワースマッシュ2、いよいよ登場！！

リアルな映像と簡単な操作性、そして深い戦略性で人気を博したあの「パワースマッシュ」が、さらに面白くなって新登場！
プレイヤーの選択肢が増えただけでなく、球種の打ち分けが多彩になったことで、試合の駆け引き・戦略性がさらに広がる！

世界ランク上位の男子プレイヤーに加え、ウィリアムス姉妹をはじめ、待望の女子プレイヤーも実名で登場！

男女混合ダブルスも楽しめる！
手に汗握るチームプレイで、遊びの幅もグッとワイドに。

本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)

最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

HEAVY METAL NETWORK SYSTEM

Geomatrix ™

ヘビーメタル ジオマトリックス

この戦いは常に、イーブンとは限らない。

先ず、状況を的確に把握しろ。敵の数は?位置関係は?体力は?機動力は?携帯している武器は?
その武器の威力と装弾数と発射間隔は?同時に自分の体力と武器と残弾数を確認、
さらにフィールド内で遮蔽物として使えそうなものをチェック。
・・・生き残るために、コンマ2秒で判断を下せ。

画面は開発中のものです。

チームプレイでデスゲームに挑め!!

対戦か、チームか?2筐体で最大4人同時対戦!
<1対1(VS. MODE)><1対2・2対2・2対CPU(TAG MODE)>のマルチ対戦システム搭載!そして<1対CPU(1人プレイMODE)>の3つのモードで状況を選ばない対戦形式を実現!

多彩な攻撃アクションによるハイスピードバトル!
フィールド上の銃、剣、トラップ…etc.多くの武器・アイテムを駆使し、多彩なバトルスタイルを組み立て敵に立ち向かえ!

世界最高峰のファンタジー・コミック・マガジンの<HEAVY METAL>が電脳空間(サイバースペース)に新登場!!

<HEAVY METAL>誌のオーナー"ケビン・イーストマン"がストーリー原案とキャラのラフデザインを担当。そして同誌の看板的アーティスト"サイモン・ビズリー"が全てのキャラデザインを手掛け、カプコンがゲームを制作するという夢のタッグが実現。

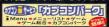
本物の[重・金・属サウンド]がバトルにビートを叩き込む!!
メタル界のカリスマ的存在"メガデス"や"ハルフォード"を始め超一流バンドがこのゲームのために集結、鋼鉄のバトル・サウンドを響かせる!

〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

<AM事業部販売チーム> 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階)
<カプコンソフト情報> 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040 名古屋:(052)571-0493
広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/ <ヘビーメタルホームページ> http://www.heavymetalgeomatrix.com/

NAOMI
この夏、危険因子が電脳空間（サイバースペース）へ侵入（ダイヴ）する。
ブッ壊ス。

POST MODERN TECHNO MUSIC

-GAME SOUND LEGEND SERIES-

2001.10.11 ON SALE

大変お待たせしました、遂に復刻発売決定!!
世界初のゲームミュージック・アレンジアルバム!!

1984年発売の細野晴臣プロデュース作品復刻。
ボーナストラックとして「SUPER XEVIOUS（Gust Notch Mix）」を収録。

2001.10.11 ON SALE
スーパーゼビウス
／ナムコ
SCDC-00099　¥1,890（税込）

1. SUPER XEVIOUS
2. GAPLUS
3. THE TOWER OF DRUAGA

BONUS TRACK
4. SUPER XEVIOUS（Gust Notch Mix）

豪華予約特典!!

発売中の
「ビデオ・ゲーム・ミュージック」
発売予定の
「リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック」
そして今回の
「スーパーゼビウス」
以上ナムコ3部作を収納できる特製BOX付!!

発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社（http://www.scitron.co.jp/label/）　販売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

お馴染みのMVSで登場！

1 **使用キャラクターパネル**：現在、プレイヤーが使用しているキャラの顔を表示。
2 **待機キャラクターパネル**：待機中のエントリーキャラを表示する。
3 **体力ゲージ**：対戦中のキャラの体力。ゲージがなくなると負け。
4 **タイムカウント**：ラウンドの残り時間を表示。この数字が0になると結果は判定になり、残り体力の多いほうが勝ち。
5 **パワーゲージ**：攻撃したり、ダメージを受けるたびに溜まっていく（パワーゲージの用途は次項で解説）。
6 **パワーストック**：パワーゲージが一本溜まるごとにカウントされる。
7 **ストライカーパネル**：ストライカーに設定したキャラを表示。

お馴染みの操作だが……

今年のハードは……もちろん、MVS!! 基本操作を見てみると、使用ボタンは従来通り四つ。➡➡で前ダッシュ、⬅⬅でバックステップ、ノーマル・大・中・小の四種がそろったジャンプ、➡or⬅＋ABボタン同時押しの緊急回避にCD同時押しの吹っ飛ばし攻撃、BC同時押しでストライカー呼び出しなど、大きな変更はない。

一方で、各種モードやパワーMAX発動、挑発は見当たらない。また、投げはずし操作は相手の使った投げに対応したボタンを押すように変更された。なお、変更・追加必殺技などは、次ページの紹介で文字色を変えて表記してある。もちろんこれで打ち止めではないので、続報に期待されたい。

新システムは四つ!!

タクティカルオーダーセレクト

今作のウリの一つが、この「タクティカルオーダーセレクト」。その内容は、チームの面子を四人選択した後、直接試合を闘うエントリーキャラクターとストライカーの人数を任意に決定できる、というもの。

四人すべてを試合に出してストライカーを0にしたり、一人で闘ってストライカーを三人にする、といったことが可能だ。なお、呼び出すストライカーはBCボタンとレバーの組み合わせで選択できる。

また、このシステムは編成によってパワーゲージやダメージに変化があるので、紹介しておこう。

パワーゲージは最大ストック数がエントリーキャラ数と反比例する。例えば四人を試合に出すと、パワーゲージのストック数は一つ。また一人で闘えばストックが四つ、といった形になる。ちなみにエントリーキャラが少ないほどパワーゲージが短くなり、ストックが貯まりやすい。

次にダメージの変化について。エントリーキャラが少ないほど、攻撃力と防御力が上がるようになっている。ただし、その上昇率はまだ謎な部分だ。

使用キャラを四人セレクトすると、このオーダーセレクト画面に入る①。次にエントリーキャラを上段へ、ストライカーをSの文字が表示された下段へ振り分けることになる。②は極端な振り分けの例で、1P側はエントリーキャラ数を、2P側はストライカー数を最大にしている。

キャンセルストライカー

今作では、ストライカー呼び出し動作をキャンセルできるようになった。これにより、ストライカー攻撃→（呼び出し動作キャンセル）エントリーキャラ攻撃→ストライカー攻撃という夢の連係が可能だ。

非常に強力なシステムだが、今作ではストライカーの呼び出しにパワーゲージを消費したり、相手の状態にも左右されるなど、かなりの制約が設けられている。

ワイヤーダメージ

「ワイヤーダメージ発生技」という設定がなされている技を相手に当てると、相手は画面端まで吹っ飛んだ後に跳ね返って、こちらに戻ってくる。この戻ってくるときには追撃判定があるので、今までに無かった新たな連続技を作っていけるわけ。

ワイヤーダメージ発生技はキャラごとにあるのか？ 実戦で狙える使いやすい技なのか？ など詳細は来月号を待て！

パワーゲージの変更点

今までと比べて変更要素の多いパワーゲージ関連。しっかりチェックしておこう。まずその使用目的を把握してもらいたい。①超必殺技、②ガードキャンセル緊急回避、③ガードキャンセル吹っ飛ばし、④ストライカーの使用、⑤スーパーキャンセル、の五つがそれだ。

ストライカー呼び出しにパワーゲージが必要になったことと、耳慣れない「スーパーキャンセル」の二つが新要素である。

スーパーキャンセルは必殺技をキャンセルして超必殺技につなげられるというシステムで、主に連続技で活躍が見込まれそうだ。通常技キャンセル必殺技から、スーパーキャンセルして超必殺技につなぐ、というのは誰もが思い描く姿だろう。

なお、モード発動の廃止によって気になるMAX超必殺技は、パワーゲージを二つ消費して出せる、とのこと。つまりエントリーキャラを四人にするとMAX超必殺技は出せないことに……!?

ネスツチーム

とある薄暗い一室。命令に対する反感を隠しもしないK9999に危惧の念を抱きつつも、フォクシーとダイアナは、草薙京の抹殺を命じる。組織でも屈指の実力を持つ彼への期待ゆえに。そして、未だキャンディーの死を引きずったままのクーラの元へも、大会出場の命令が下るのだった。

K9999（ケイ フォーナイン）

アンヘル

日本チーム

弟子たちに稽古をつける大柔道家・大門。そこへ紅丸が現れ、大会への参加を持ち掛ける。京と連絡が取れたため、もう一度三人でチームを組まないか、と。京の事情を聞いた大門はチームへの参加に同意、さらに自称・京の弟子である真吾も加わり、ここに日本チームが復活を遂げた。

矢吹 真吾

格闘スタイル	[illegible]
誕生日	4月8日
年齢	17歳
出身地	日本
血液型	O
身長	179cm
体重	65kg
趣味	[illegible]
好きな食べ物	[illegible]
得意スポーツ	[illegible]
大切なもの	命、彼女、生徒手帳、草薙さんからもらったグローブ
嫌いなもの	[illegible]、怖い人
CV	[illegible]

大門 五郎

格闘スタイル	[illegible]
誕生日	5月5日
年齢	29歳
出身地	日本
血液型	A
身長	204cm
体重	138kg
趣味	[illegible]
好きな食べ物	[illegible]
得意スポーツ	[illegible]
大切なもの	ゲタ
嫌いなもの	[illegible]
CV	[illegible]

懐かしの三人ががっちり手を組んだ日本チーム。大型キャラながら、毎回強さを見せつけてくれた大門。やはりコマンド投げの種類や、性能に期待がかかる。京と真吾には新たな超必殺技が加わったようだが、性能やいかに？

草薙 京

百式・鬼焼き	▶▼◢＋AorC
四百弐拾七式・轢鉄	▶◢▼◣◀＋BorD
百拾五式・毒咬み	▼◢▶＋C
裏百八式・大蛇薙☆	▼◣◀◣▼◢▶＋AorC
伍百弐拾四式・神塵★	接近時（▶◢▼◣◀）×2＋AC

矢吹 真吾

百拾四式・荒咬み 未完成	▼◢▶＋A
百式・鬼焼き 未完成	▶▼◢＋AorC
真吾謹製 オレ式 月射	▼◣◀＋AorC
真吾謹製 オレ[illegible]式☆	▼◣◀◣▼◢▶＋AorC
外式・駆け鳳麟★	▼◢▶▼◢▶＋AC

二階堂 紅丸

居合い蹴り	▼◢▶＋BorD
真空片手駒	▼◣◀＋AorC
雷靭拳	▼◢▶＋AorC
幻影ハリケーン☆	▼◣◀▼◣◀＋BorD
雷光拳★	▼◢▶▼◢▶＋AC

大門 五郎

地雷震	▶▼◢＋AorC
天地返し	接近時▶◢▼◣◀▶＋AorC
超大外刈り	接近時▶▼◢＋BorD
裏投げ	▶◢▼◣◀▶＋BorD
地獄極楽落とし☆	接近時（▶◢▼◣◀）×2＋AorC

色文字=変更・追加技　☆=超必殺技　★=MAX超必殺技

セス

格闘スタイル	護身術
誕生日	8月1日
年齢	41歳
出身地	アメリカ
血液型	B
身長	190cm
体重	108kg
趣味	乗馬、ドライブ
好きな食べ物	野菜、果物（ベジタリアン）
得意スポーツ	個人競技
大切なもの	ネクタイ、家族
嫌いなもの	飛行機
CV	中村 秀利

八神 庵

格闘スタイル	八神流古武術＋本能
誕生日	3月25日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	O
身長	182cm
体重	76kg
趣味	バンド
好きな食べ物	肉
得意スポーツ	全部
大切なもの	なし
嫌いなもの	暴力
CV	安井 邦彦

ラモン

格闘スタイル	ルチャ リブレ
誕生日	12月3日
年齢	25歳
出身地	メキシコ
血液型	A
身長	170cm
体重	80kg
趣味	子供と遊ぶこと
好きな食べ物	タコス、テキーラ
得意スポーツ	プロレス
大切なもの	親父にもらったマスク 美しいヴァネッサ
嫌いなもの	反則、場外負け
CV	竹本 英史

草薙 京

格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
誕生日	12月12日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	B(RH-)
身長	181cm
体重	75kg
趣味	詩を書くこと
好きな食べ物	焼き魚
得意スポーツ	アイスホッケー
大切なもの	単車、彼女(ユキ)
嫌いなもの	努力
CV	野中 政宏

二階堂 紅丸

格闘スタイル	シューティング
誕生日	6月6日
年齢	21歳
出身地	日本（日米ハーフ）
血液型	O
身長	180cm
体重	70kg
趣味	スカイクルーシング、料理
好きな食べ物	刺身、パスタ、コーヒー
得意スポーツ	クレー射撃、高飛び込み
大切なもの	自分自身
嫌いなもの	おたく、後悔
CV	モンスター前塚

庵チーム

京がKOFに出場する事実を、自分を尾行してきた男から聞いた庵。彼はその男・セスらとチームを組んでの出場を承諾する。こうして、打倒・京に燃える庵と、彼のただならぬ気を警戒するセス、戦力として期待するヴァネッサに、マイペースのラモンという異色のチームが誕生した。

前作2000で初登場となったキャラクター二人が加わった庵チーム。今回の写真で分かるのはどれも既存技だが、その性能に変更はあるのだろうか？ なお、セスは脚取りのコマンドが変更されている。

ヴァネッサ

格闘スタイル	ボクシング
誕生日	1月9日
年齢	30歳
出身地	不明
血液型	B
身長	182cm
体重	67kg
趣味	貯金、通信販売
好きな食べ物	ビール
得意スポーツ	一通りこなす
大切なもの	結婚指輪
嫌いなもの	優柔不断な人、幽霊
CV	若本かおり

八神 庵

百式・鬼焼き	▶▼◢＋AorC
百八式・闇払い	▼◢▶＋AorC
百弐拾七式・葵花	(▼◣◀＋AorC)×3
弐百拾弐式・琴月 陰	▶◢▼◣◀＋BorD
禁千弐百拾壱式・八稚女☆	▼◢▶◢▼◣◀＋AorC

ラモン

タイガーネックチャンスリー	接近時◀◣▼◢▶＋AorC
ローリングソバット	▶▼◢＋BorD
サマーソルト	◀◣▼◢▶＋BorD
エルディアブロアマリロラモン☆	▼◣◀◣▼◢▶＋BorD
タイガースピン★	接近時(▶◢▼◣◀)×2+AorC

ヴァネッサ

マシンガンパンチャー	◀◣▼◢▶＋AorC連打
パンチャービジョン(前方)	▼◢▶＋BorD
パリングパンチャー	▶▼◢＋AorC
チャンピオンパンチャー☆	接近時▼◢▶▼◢▶＋AorC
クレイジーパンチャー★	▼◣◀◣▼◢▶＋AC

セス

昇陽	▼◢▶＋AorC
脚取り	▼▼＋AorC
弓月	▶◢▼◣◀＋BorD
双撃昇陽☆	▼◢▶▼◢▶＋AorC
胴取り七悶殺★	▼◢▶◢▼◣◀＋AC

☆=超必殺技　★=MAX超必殺技

餓狼伝説チーム

自分を慕うサウスタウンの子供たちのため、テリーはマリーとK.O.F.出場を決める。一方、日本で修行に明け暮れるアンディは、一緒に出場できないことをいかに舞へ伝えるかで悩んでいた。そしてジョーは自分が育ったムエタイジムを再建すべく、決意を固めるのであった。

ブルー・マリー

格闘スタイル	コマンドサンボ
誕生日	2月4日
年齢	23歳
出身地	アメリカ
血液型	AB
身長	168cm
体重	49kg
B・W・H	88・54・85
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	ビーフカップ
得意スポーツ	野球
大切なもの	革ジャン
嫌いなもの	ネコ
CV	生駒治美

ジョー・ヒガシ

格闘スタイル	ムエタイ
誕生日	3月29日
年齢	23歳
出身地	日本
血液型	AB
身長	180cm
体重	71kg
趣味	昼寝
好きな食べ物	ワニの丸焼[illegible]
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	はちまき
嫌いなもの	正装すること
CV	檜山修之

現時点でテリーに変更点は見当たらないが、アンディはコスチューム、マリーはMダイナマイトスウィングのコマンド、ジョーの新超必殺技など、メンバーは前作と同じでもかなりの変化がある。続報が気になるチームだ。

テリー・ボガード

パワーウェイブ	▼◢▶+A
バーンナックル	▼◣◀+AorC
パワーダンク	▶▼◢+BorD
ハイアングルゲイザー☆	▼◢▶▼◢▶+BorD
パワーゲイザー★	▼◣◀◣▶+AC

ブルー・マリー

ストレートスライサー	◀ため▶+BorD
バーチカルアロー	▶▼◢+BorD
リアルカウンター	▼◣◀+AorC
M.スプラッシュローズ☆	▼◢▶◢▼◣◀+AorC
M.ダイナマイトスウィング★	A・A▶B・C

アンディ・ボガード

斬影拳	◣▶+AorC
昇龍弾	▶▼◢+AorC
撃壁背水掌	接近時◀◣▼◢▶+AorC
斬影流星拳☆	▼◣◀◣▼◢▶+AorC
超裂破弾★	▼◣◀◣▶+BD

ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパー	◀◣▼◢▶+AorC
タイガーキック	▶▼◢+BorD
黄金のカカト	▼◣◀+BorD
黄金のタイガーキック☆	▼◢▶▼+BorD
スクリューアッパー★	▼◢▶▼◢▶+AC

色文字=変更・追加技　☆=超必殺技　★=MAX超必殺技

タクマ・サカザキ

格闘スタイル	極限流空手
誕生日	2月4日
年齢	50歳
出身地	日本
血液型	O
身長	180cm
体重	88kg
趣味	ソバ打ち
好きな食べ物	[illegible]
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	二人の子供、門下生、極限流空手
嫌いなもの	ヘビ
CV	津田英三

リョウ・サカザキ

格闘スタイル	極限流空手
誕生日	8月2日
年齢	24歳
出身地	日本
血液型	O
身長	179cm
体重	75kg
趣味	日曜大工
好きな食べ物	餅、[illegible]
得意スポーツ	[illegible]
大切なもの	バイク、[illegible]
嫌いなもの	足が[illegible]いっぱいついた虫
CV	臼井雅基

ユリ・サカザキ

格闘スタイル	極限流空手
誕生日	12月7日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	A
身長	168cm
体重	54kg
B・W・H	82・58・86
趣味	カラオケ
好きな食べ物	甘口カレー 梅干(自家製) かずの[illegible]
得意スポーツ	ソフトボール
大切なもの	友達、ママの形見のイヤリング
嫌いなもの	タコ タコみたいした人 [illegible]
CV	ほりえかおり

女性格闘家チーム

前大会をチームメイト不足で断念し、今年こそはと出場の意気を固めるシャンフェイ。彼女は、またもやアンディに逃げられた舞とともに、キング、そして偶然にもサウスタウンを訪れていた雛子を説得してメンバーに加える。さて、新たな女性格闘家チームの実力は？

キング

四条 雛子

不知火 舞	
龍炎舞	▼◣◀+AorC
花蝶扇	▼◢▶+AorC
必殺忍蜂	◀◣▼◢▶+BorD
花嵐	▼◢▶▼◢▶+AorC
超必殺忍蜂★	▼◣◀◣▼◢▶+BD

四条 雛子	
[illegible]手投げ	◀◣▼◢▶+BorD
突き落とし	▼◣◀+AorC
掛け投げ	▶◢▼◣◀▶+BorD
大一番	▼◢▶▼◢▶+AorC
合掌ひねり★	(◀◣▼◢▶)×2+BD

李 香緋	
[illegible]	▶▼◢+BorD
[illegible]	▼◢▶+AorC
[illegible]	▼◢▶+D
大鉄神	▼◢▶◢▼◣◀+BorD
[illegible]★	[illegible]▶◢▼◣◀+2+BD

キング	
ベノムストライク	▼◢▶+B
トラップショット	▶▼◢+BorD
ミラージュキック	▶◢▼◣◀+AorC
サプライズローズ	◀▶◢▼+BorD
イリュージョンダンス★	▼◢▶◢▼◣◀+BD

色文字 変更・追加技　超必殺技　★ MAX超必殺技

クラーク

ハイデルン

椎拳崇

麻宮 アテナ

韓国チーム

アテナのコンサートに向かう途中、交通事故に遭って入院したジョンに代わってメンバーになった、キム道場の門下生メイ・リー。初めての女の子のチームメイトに、浮かれるチャンとチョイ。しかし、メイ・リーの夢は、立派な正義の使者になることなのだった。

メイ・リー（スタンダード）

メイ・リー（ヒーロー）

チョイ・ボンゲ

(◀▲▼◀▶)×2+AorC

▼◀▶◀▼▶◀+BD

キム・カッファン

チャン・コーハン

色文字 変更 追加技

キム・カッファン

SOUL CALIBUR II

ついにアーケード版の発表があった『ソウルキャリバーII』。我々が予測で語るより、開発トップに語ってもらうほうが数倍わかりやすいだろう。というわけで、世取山さんに話を聞いてきました（独占インタビュー）。

インタビュアー：伊勢猫
がっちん
マッスル北裏

ゲーム性を深めつつ、ライトユーザーに門戸を広げたい

開発トップかく語りき

――今回は、前作とどういうつながりになるのでしょうか？

世取山　前作から数年後の世界を考えています。イラストのとおり、ミツルギはより無精髭が濃く、ムサくなって帰ってきます（笑）。

――新キャラのカサンドラですがソフィーティアの妹ですね？

世取山　キャラ的には性格が全然違うので、イメージは変わると思いますよ。引き継ぐものもありますが、性格がおてんばなので、技にも反映されると思います。

――カサンドラ以外の新キャラも予定されているのでしょうか？

世取山　います。ホン・ユンスンというキャラで、ファン・ソンギョン的な要素を引き継ぎつつ、全然違うキャラに仕上がる予定です。新武器キャラも予定しています。

――今回は何人登場予定ですか？

Cassandora
カサンドラ

前作登場のギリシャ出身の聖剣士・ソフィーティア（既婚・子持ち）の妹。その容姿とリバースミラージュを出しているらしき写真から、姉の影響が強いキャラクターであるようだ。「おてんば」（by世取山氏）な性格が、どれだけキャラクターの動きに反映されるか、今から楽しみである。

Mitsurugi
御剣

「種子島」に対抗するためソウルエッジを追い求める野武士。土神楽（左ページ上）を出している写真を見ると、豪放なイメージはそのまま健在であるようだ。シリーズを重ねて、少しは頭が良くなったのかどうかも、見どころかもしれない。

世取山　10人以上を考えています。ファンの方の熱い想いがあれば、取り入れていきたいですね。お便りやナムコHPへのメール、お待ちしてます(笑)。

――今回のリリースによると、前作のゲーム性を進化させたものになる、ということですが、「縦斬り」「横斬り」「走り」の相関関係(下図参照)に、さらに新しい要素が加わるということでしょうか?

世取山　前作では「走る」という行動を加えることで、軸線上の動きに対して、三次元的な攻防がある程度見えたんです。一次元増やすことで膨大にやるべきことが増えたわけですが、前作はそれを消化して、ある程度以上のものになったと思っています。今回は、それを進化させせつつ、よりかみくだいてライトユーザーに間口を広げるものにしていきたいですね。

――具体的にはどのような?

世取山　前作は「走る→攻撃」という流れがあったわけですが、そのキャラクターの中に「走りながら攻撃」というファクターを入れることで、より深みのある攻防にしたいと思っています。その要素を加えることで、「縦斬り」などの相関関係も強さのバランスを根底から見直し、ゲーム性を練り上げていきます。

――操作系はどうなるのですか?

世取山　前作と同じレバー+4ボタンで、役割も同じです。「ガードインパクト」の要素も残します。

――ステージに関してですが、写真を見ると「壁」が見えますが?

世取山　今回SYSTEM246を使っているのですが、ハードの性能が上がった分、必然的に出すことになりました。リングアウトのシステムも残ります。ステージによって壁ばかりであったり逆であったり、両方の要素が存在したりします。ただ、キャラの立つ位置に大きな高低差をつけるつもりはないですね。

――現状の開発進行度はどのぐらいなんでしょう?

世取山　魂削ってせっせと作っております(笑)。最初の発表から数日でこれだけグラフィックの質が上がったのを見て分かるとおり、まだまだ良くなっていきます。

――発売はいつごろでしょうか?

世取山　今冬を予定しています。

――では、最後にプレイヤーの皆さんに一言お願いします。

世取山　ゲーム自体はより遊びやすく、爽快な部分を前作以上にし、画面は情緒豊かにしていきます。総合的に前作以上に美しく面白くしますので、発売したらぜひ100円を入れてみてください。

HIROAKI YOTORIYAMA
世取山 宏秋 氏
Profile
『ソウルキャリバー』では企画・システム全般の構築を担当。ナムコモーションチームの総元締めでもある。
代表作:『マッハブレイカーズ』『鉄拳2』『ソウルエッジ』『鉄拳3』『ソウルキャリバー』etc.

開発へのご意見は、ナムコへのメール(AM-master@www.namco.co.jp)、もしくは、編集部へのお便りで。

横　走　縦

「縦斬り」は「横斬り」に強く、「横斬り」は「走り」に強く、「走り」は「縦斬り」に強い。この3すくみが、どのような進化を遂げるのだろうか?

Astaroth
アスタロス

前作で、自らの創造主・魔人クンペトクーを道連れに炎の中に消えた人造人間がここに復活。角・肩当てなど、いかつい装甲が強化され、よりすごみを増しているようだ。2Pキャラのドリル頭が健在なのかも、興味があるところ。正体はデュダ・クルメシア?

IVY
アイヴィー

鞭と剣の性質を併せ持つ「アイヴィーブレード」を駆使する没落貴族の継嫡で、本当の親は「ソウルエッジ」ラスボスの海賊・セルバンテス。自らの呪われた運命を受け入れた彼女が、次にどこを目指すのかも気になるところ。

Taki
タキ

封魔師でもあるシースルーくノ一。ソウルエッジのかけらと融合した霊刀・滅鬼丸を操る。短いリーチを十分にカバーするスピードは今回も健在なのだろうか? 奉真の技は散魔鬼炎剣だろうか? それとも新技だろうか?

こいつ……違うぞ！ 前作と、動きも……パワーも！

ついに発売となった『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（以下『DX』）』！　新システムや機体の変更点が多く加わっているので、新鮮な気持ちでプレイすることができるはずだ。今回は新要素の宇宙空間からモビルスーツまで、みっちり解説していくぞ！

インプレッション

発売から長期間、ゲームセンターの第一線で活躍した名作のバージョンアップ版である本作。新機体の追加や、ゲームバランスの調整を始め、デラックスと呼ぶにふさわしい作りになっている。前作をやり込んだ人も、これから始める人も、きっと満足のできる作品といえるぞ。

発売元：（株）バンプレスト
開発元／販売元：（株）カプコン

使用基板：NAOMI　稼働中

基本は変わらず
基本操作解説

新要素は加わったが、簡単操作で奥深いシステムは前作から変わっていない。

Text：ももかん伍長

ステップ：レバー同一方向2回入力（ブーストゲージ消費）
ジャンプ／ブースト：ジャンプボタン押しっぱなし（ブーストゲージ消費）
砲撃：サーチボタン押しっぱなし（一部の機体のみ）
空中ダッシュ：ジャンプ中にレバー同一方向2回入力（ブーストゲージ消費）
サブ射撃：射撃＋格闘ボタン
特殊格闘：格闘＋ジャンプボタン
特殊動作：射撃＋ジャンプボタン

スタートボタンを押せ！

バージョンアップして『DX』となった本作。基本操作に関してはそれほど大きな変化は見れず、簡単操作は相変わらずだ。だが新要素も加わったことなので、復習を兼ねて読み直してもらいたい。

『DX』で大きな役割を持つようになったのが、スタートボタンだ。前作ではゲームスタート、デモスキップ程度しか使わなかったが、『DX』ではゲーム中にも使用する。プレイヤー同士の協力プレイ時にスタートボタンを押すと、味方に現在の機体の状況を伝えることができるのだ。

前作では味方の耐久値を知ることはできなかったが、スタートボタンを押すことで、どういった状況にあるか大まかに伝えることができる。ゲーム開始直後や終了時に使うと、挨拶を送ることもできるぞ。

また、僚機がCPUの場合にスタートボタンを使うと、僚機に簡単な指令を出すことができる。指令は5種類あって、スタートボタンを押すごとに切り替わっていく。戦況や僚機の種類によって指令を使い分ければ、今まで以上の活躍が期待できるハズだ。

そのほかの新しい操作では、射撃＋ジャンプボタンの同時押しが加わった機体がある。現在確認されているのは、ガンダム（ガンダムハンマー装備）、陸戦型ガンダム、陸戦型ジムの3機体。特殊な攻撃や、マガジンチェンジ（リロード）を行なうことが可能だ。

前作からある特殊操作として、砲撃がある。一部の機体のみだが、サーチボタンを押し続けることによって砲撃姿勢に入り、遠距離から攻撃することができるのだ。この砲撃が、『DX』ではより使いやすくなった。目の前に障害物があっても、自動的に角度を付けて発射し、確実に目標地点に着弾するように変化した。

最後に、格闘戦でのサーベル同士のぶつかり合いという演出が加わったことを述べておこう。サーベル攻撃同士がタイミング良くぶつかると攻撃が相殺され、お互いが弾け合う動作が起こるのだ。

この演出でどういった効果が得られるか現在不明だが、突如発生しても「何だ今の!?」と慌てず、冷静に次の行動に移ろう。同時に動き出すので、射撃、格闘、ステップといった読み合いが生まれるぞ。

スタートボタンを押して、自分の状況を僚機に伝えよう。自分から味方に伝えるというのが、重要なポイント。

僚機がCPUの場合は、命令を送ることができる。使い分けて、戦闘を有利に進めよう。

射撃＋ジャンプボタンで、ガンダムハンマーを振り回す！ 鉄壁の防御となるのか？

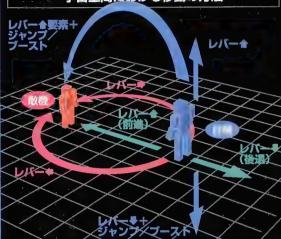
目の前に障害物があっても、上を飛んで目標地点に着弾するようになったのだ。

サーベル同士がぶつかる演出が加わった。次の行動は読み合いだ。

G事典DX 変更点補足：『DX』にて、変わったようで実は変わっていない……というのが、機体の防御力と移動速度。特に移動速度は「何か速くなった気がするんだよね～」という人もいるかも？ これはどうやら、ステップ入力の長さに調整が加えられていることに起因しているようだ。でも変わっている気がするなぁ～……!?

ニュータイプに目覚めるとき！

宇宙空間操作マニュアル

『DX』の新要素として加わった、無重力の宇宙空間ステージ。無重力になったことで、操作方法やルールにも変化が見られる。操作を覚えて、無限の宇宙へ飛び出すのだ！

Text：ももやん伍長

0Gには天地が無い！

前作でも宇宙空間での戦闘はあったが、重力が働いている場所での戦闘であったため、イメージとしてはジャンプのしやすい地上戦であった。だが『DX』では、天地の無い宇宙空間、すなわち0G（ゼロジー）戦闘を実現したのだ！

ここでは、宇宙空間ステージならではの、操作やルールを解説していこう。

まずは操作だが、基本は地上と変わらない。レバーの上下左右で、前進したり、回り込んだりする。宇宙空間は背景が流れないので進んでいない気がするが、しっかりと移動しているぞ。

地上戦との大きな違いは、ジャンプの使い方。レバー⬆要素＋ジャンプの入力で、ロックした標的を中心に、上方向に大きく回り込む移動になる。レバー⬇＋ジャンプは真下への移動。ジャンプボタン単体は、真上に移動する。

また、宇宙空間で多用するのが、ジャンプダッシュの操作で、ジャンプ入力直後にステップし、そのままレバーを入れ続けるというもの。地上でいうところの空中ダッシュや、水中の泳ぎと同じ操作だ。

当然のことながら、通常の移動よりも速く、目標との間合いを一気に詰めるのに使えるぞ。宇宙空間専用のジャンプダッシュからの格闘攻撃などもあるので、利用価値は非常に高い。ただし調子に乗ってブーストゲージを使うと、いざというときに逃げられなくなる。ブーストゲージの配分には十分気を配ろう。

なお、宇宙空間では砲撃やクラッカーなどの、本来放物線を描いて飛んでいく攻撃が直進しかしない。

宇宙空間では、ジャンプ／ブーストを使うことで素早く移動できるぞ。

正面から近づくのが非常に危険なのは、地上戦と同じ。

ジャンプダッシュ格闘は、格闘を持つモビルスーツにはほとんど用意されている。

シャア専用ザクのジャンプダッシュ格闘は、連続キック。なかなか強力そうだ。

写真では分かりにくいが、クラッカーも真っすぐ飛んでいく。

宇宙空間を把握しよう！

宇宙空間では、位置の把握が重要になってくる。上下左右、前後、すべての方向から攻撃を受ける可能性があるためだ。サーチボタンで位置、方向を確認することが重要。

地上には戦闘区域を示したラインがあるが、宇宙空間には存在しない代わりに、「戦闘区域オーバー」が存在している。では、宇宙空間での戦闘区域はどこまでなのか？

宇宙空間では、モビルスーツが集まっているエリアが戦闘区域の中心となっている。そのため戦闘区域は流動的で、ボーっとしてると動かなくてもエリア外になってしまうぞ。遠距離で支援したい場合も一定の距離を保ちながら移動することを心掛けよう。レーダーでの距離確認が大切だ。

ちなみに、地球連邦軍でCPU戦を行なうと、宇宙空間でモビルアーマーが登場する。ビグロやエルメスなど、前作以上に速く感じるはずだ！

地上と違って、真下から狙われることもあるぞ。

ほかのモビルスーツから離れすぎるとエリア外になってしまうのだ。

宇宙空間のビグロは強敵！　捕らえることができるのか!?

宇宙空間ステージの特徴

衛星軌道1
地球を見下ろす、美しいステージ。対戦時は障害物が無く、全方向から狙われやすいことに注意。

衛星軌道2
見た目は衛星軌道1と同じだが、戦艦の残骸など、障害物が多数漂流している。

サイド6宙域
スペースコロニーサイド6を背景に戦う。障害物は、戦艦の残骸が幾つか浮いている。

ソロモン宙域
巨大兵器、ソーラーレイのパネルが浮いている。ここが戦闘の中心になることが多いぞ。

ア・バオア・クー宙域
最終局面だけあって、戦艦の残骸が非常に多い。また、隕石なども浮いている。

宇宙戦どんな感じ？：宇宙空間は地上戦と違い、回避兼けん制行動であるジャンプのスキを狙うことができない。移動自体も上下左右に目まぐるしく動くため、慣れないうちは射撃が当たる気がしないのではないだろうか？　特に、元から弾速の遅い実弾系がメイン射撃の機体（ザクバズーカ装備のザク、リックドムなど）は、回数をこなさないと苦戦必至の模様!?

必ず知っておきたい

『DX(デラックス)』における新要素

機体のバランス調整だけでなく、システム面での細かい変更も把握しておく必要がある。より遊びやすくなった本作を堪能しよう。

Text：がっちん

専用台とキャラクターセレクト画面

1オペレーションならそれぞれの専用台が設置される。陣営にこだわるのもありだ。

4台1オペレーション（乱入時は即対戦）で稼働した場合は、2台ずつ地球連邦軍専用台、ジオン公国軍専用台に分けられる。これにより、味方の位置が反対側で遠いのに、敵プレイヤーは隣同士だったり……という状況は起こらなくなる。結束を固めて、プレイに集中していこう。

キャラ選択時にも変更が見られる。まず、地上で使用するモビルスーツを選択した後に、宇宙で使用する機体も続けて選択する。前作では、宇宙にステージが移ったときに限り再選択していたのだが、『DX』ではあらかじめ宇宙戦を想定して選択しておくことになる。今回は宇宙ステージで戦う機会も多いため、操作や相性など幅広い知識が必要となってくるぞ。

また、セレクト画面で、味方の選んだ機体を確認できるようになった。これは細かいながらうれしい変更点。味方が機体を決定するのを待ってから、バランスや相性などを考慮した機体選びができる。

地上で使用する機体に続き、あらかじめ宇宙で使用する機体も選択しておく。

右下のワクが僚機。味方がまだ悩み中のときは、機体が点滅している。

スタートボタンの役割

『DX』ではスタートボタンを有効活用できるようになっており、僚機への指令や状況報告といった役割がある。

CPU戦では、僚機への指令。ノーマルを始め援護重視、回避重視など5種類用意されている。味方の機体や特徴、戦況の移り変わりを把握し、適切な指令を与えていきたい。

一方、プレイヤーが操作する味方機に対しては、自機の被害状況を送信できる。これも「損傷なし！」から「撃破されました！」までの5種類。味方の状況は、メッセージを送れば呼応してくれる可能性が高い。まめに送ってみよう。

このスタートボタンを使ったメッセージは、作戦開始直後なら「よろしく」、作戦終了時に敗北なら「また、よろしく」となり、勝利時なら地球連邦軍側が「ジオンに兵なし！」、ジオン公国軍が「ジーク・ジオン」と表示されるぞ。

CPU指令内容

- ノーマル
- 射撃重視
- 格闘重視
- 援護重視
- 回避重視

味方への状況報告

- 損傷なし！
- 損傷軽微です！
- 損傷拡大！
- もう持ちません！
- 撃破されました！

被害状況がきたら返信しよう。味方がこちらの状況を知りたがっている可能性もある。

作戦成功時には気持ちよくスタートボタン連打だ。負けた場合も挨拶は忘れずに？

ブーストゲージ[illegible]

水陸両用機体の特権であった水中でのダッシュ。前作ではブーストゲージを消費することなく、ずっと「泳ぐ」ことができたのだが、『DX』からはブーストゲージを消費するようになった。水中ならではの高い機動力は損なわれてしまったので、今まで以上に地上での戦術を磨いていこう。

空中ダッシュも、前作で戦況を左右する重要な要素であったが、『DX』では連続して行なうこと可能になった。前作のように、空中ダッシュ→ジャンプ→空中ダッシュと入力する必要が無いのだ。これにより、限られたブーストゲージで、より多彩な行動が可能になったぞ。

水中での泳ぎっぱなしはできなくなった。ブーストゲ[illegible]ジを消費してしまうぞ。

前ダッシュから横ダッシュなど、連続で空中ダッシュが可能。高い機動力に期待。

[illegible]がより強力に！

砲撃の基本的な操作は前作通りだが、格段に使いやすくなっているので注目したい。

まず、サーチした際に、砲撃体制になるまでの時間が短くなった。さらに、障害物の有無を判断して避けてくれるのだ。前作でも、放物線を描く弾道によって、ある程度障害物に隠れながら砲撃することはできたが、『DX』では障害物がない場合はほぼ水平に、障害物がある場合はより高く撃ち出すようになった。これにより、着弾時の時間差にもかなり幅が出る。

なお、当然のことながら重力の影響を受けない宇宙空間では、放物線は描かれず水平軌道で発射される。

かなり高い放物線で、相手を砲撃するようになった。うまく障害物を利用しよう。

速いサーチで敵を捕捉しろ。サーチ後の視点移動もスムーズに行なえるぞ。

G事典DX

メッセージ：自分が送った情報は「損傷軽微です！」と画面上に青で表示される。これが味方から送られた情報であれば緑で「味方・損害軽微です！」となるので、よく見てみよう。
砲撃補足：前作とは比べものにならないほど高い軌道で放たれることがある。着弾までの時間もかなり長くなるので、ヒット後（相手がダウンしても）撃っておくというのも一つの手だ。

RX-79(G) 陸戦型ガンダム

Text：H.t.

戦力コスト
225

武装データ

武装	弾数
ビームライフル	弾数：10
マシンガン	弾数：60
ロケットランチャー	弾数：15
180mmキャノン	弾数：20
ミサイルランチャー	弾数：6
ビームサーベル	弾数：―
頭部バルカン	弾数：30

何でもこなす万能キャラ

新機体、陸戦型ガンダムの特徴は、何といっても選択できる武装の多さにあるだろう。5種類の武器から選ぶことができ、選択した武器によって、戦術も大きく異なってくる。

格闘攻撃は、全体的にバランスの取れた攻撃がそろっている。中でも特に注目したいのが、ジャンプダッシュ格闘だ。空中からショルダータックルで攻撃するのだが、抜刀せずに出せる点が大きい。銃撃戦がメインとなりそうなこの機体にとって、大いに活躍が期待できる攻撃だ。

メインウエポン解説

まずはビームライフル。これは他キャラとさほど変わらず、どんな戦況にでも対応できる万能タイプの武器だ。

100ミリマシンガンは、ザクマシンガンと同じような性能を持つ。それと大きく異なるのは、射撃＋ジャンプボタン同時押しで、いつでもリロードが可能な点だ。武器の性質上、近～中距離での支援がメインとなるだろう。

ロケットランチャーは、いわゆるバズーカタイプの武器である。爆風が発生するので支援には向いていないが、ライフルと同じく状況に応じた使い方ができる。

唯一砲撃を行なえる武器が、180mmキャノンである。単発、長距離型というザクのマゼラトップ砲と同感覚の武器なのだが、本作では砲撃が使いやすくなったため、大きな活躍が期待できる。180mmキャノンは、性能面から見ても、遠距離からの支援に向いた武器といえるだろう。

そして、最後がミサイルランチャーだ。一回ボタンを押すと2発発射され、連続入力すれば一度に6発全弾ち尽くすこともできる。

発射の際には、相手の位置・方向に応じて機体を向き直す。ミサイルランチャーは、撃った後の硬直が長いので、空中からの射撃がメインとなりそうだ。

武器によって盾を構える位置が違う。ロケットランチャー選択時は、後ろに装備する。

陸戦型ガンダムは、選んだ武器によって戦術を大きく変えていく必要があるぞ。

マシンガンのリロードには多少スキがある。戦況を確認しつつ、こまめに行なおう。

RGM-79(G) 陸戦型GM

Text：パチ

戦力コスト
170

武装データ

武装	弾数
ビームライフル	弾数：10
マシンガン	弾数：50
ビームサーベル	弾数：―

陸戦型はココが違う

本作で初登場となる陸戦型GMだが、通常のGMと何が違うのか？　まずは武器性能から紹介しよう。

ビームライフルはビームスプレーガンより弾速が速く、使い勝手のいい武器になっている。ただし、弾数は10発なので、無駄撃ちは禁物。

マシンガンは弾数が少ないものの、射撃＋ジャンプボタンでリロードが可能。弾切れを起こした時も、射撃ボタンを押せば自動でリロードするぞ。常時リロードができるという利点はあるが、リロード時には若干の硬直があるので、注意しよう。また、リロードは空中では行なえず、地上でしかできない。

機体性能としては、通常のGMより耐久力やブーストゲージが、やや高性能に設定されているようだ。

マシンガンは、射撃＋ジャンプボタンでリロード可能。障害物に隠れて行なおう。

射撃＋格闘ボタンで、手招きのような行動を取る。特に効果はないようだ。

RB-79 ボール

Text：パチ

戦力コスト
100

武装データ

武装	弾数
キャノン砲	弾数：20
マニピュレーター	弾数：―

宇宙の棺桶は……

宇宙専用の新機体であるボール。武装はキャノン砲とマニピュレーターの二つだけ。

キャノン砲はボールのメイン武器。意外に攻撃力が高く、遠距離からの砲撃が可能なことが魅力だ。このキャノン砲を使い、遠距離からチクチクと攻撃していこう。

マニピュレーターは格闘武器。1回の入力で2回攻撃を行なう。ただし、接近できる機会は少ないので、活躍を期待できる武器ではない。

ボールは「宇宙の棺桶」の呼び名の通り、2～3回の攻撃で撃墜されてしまうなど、絶望的な機体性能といえる。だが、その半面コストは他の機体の追随を許さないほど低い。コストが低く、相手にとっては倒しても無駄と思われることが多いので、逆に図々しく、特攻精神で攻撃しよう。

撃墜されやすいが、コストが低いので1度や2度なら戦況になんら影響はない。

遠距離から砲撃が可能。ボールは無視されやすいので、逆に砲撃で狙撃してしまおう。

全機体変更点ピックアップ

ここでは、みんなが気になるであろう機体変更点を紹介しよう。スペースが少ないのですべては書ききれないが、そこは次号でフォローするぞ。

機体解説Text：H.I、じっちん、ハチ、ももやん

RX-78 ガンダム

戦力コスト 375

相変わらずの高性能を発揮するガンダム。今回、ガンダムハンマーを振り回すという動作が追加された（射撃ボタン＋ジャンプボタン）。この状態は、正面からの相手の攻撃を防ぎ、攻撃判定も持っている。

これの存在でガンダムハンマーを使う価値が多少アップする!?

ジャンプ格闘からの強力な連係は、今作でも十分効果を発揮する。

武装データ

武装	弾数
ビームライフル	弾数：10
ハイパーバズーカ	弾数：15
ガンダムハンマー	弾数：—
バルカン	弾数：50
ビームサーベル	弾数：—

RGM-79 GM

戦力コスト 195

GMの変更点は、バルカンの弾数が減ったこと。ただし、前作より10発減っただけなので、戦力的にはほぼ影響がない。また、ジャンプ格闘のホーミング性能が上がったので、格闘戦が一層楽になったぞ。

宇宙空間用のジャンプ＋ステップ格闘が追加。回転して斬りかかる。

陸戦型GMと違い、ステップの距離調節が可能。うまく使いこなそう。

武装データ

武装	弾数
ビームスプレーガン	弾数：12
ビームサーベル	弾数：—
バルカン	弾数：40

RX-75 ガンタンク

戦力コスト 200

「DX」におけるガンタンクは、前作と同じ感覚でプレイできる。本作では空中ダッシュが可能になったので、相手から逃れる手段としてのジャンプが、より意味のあるものとなった。うまく利用しよう。

空中ダッシュ可能に。ただしブーストゲージの消費は激しい。

砲撃の変更はガンタンクには追い風。活躍の場が広がったといえる。

武装データ

武装	弾数
キャノン砲	弾数：6
ポップミサイル	弾数：90

RX-77 ガンキャノン

戦力コスト 250

ガンキャノンの変更点は、砲撃の使い勝手がよくなったこと。そのため、ビームライフル×4の連続技が狙いやすくなっており、戦力的に強化されているハズ。

その他の部分は、特に変化がないようだ。

宇宙空間では、ジャンプ＋ステップ格闘でドロップキックが出る！

砲撃の操作性向上により、ビームライフルで狙いやすくなった。

武装データ

武装	弾数
ビームライフル	弾数：4
ガンキャノン砲	弾数：6

MS-06(MS-06S) ザク（シャア専用ザク）

戦力コスト 160(200)

大きな変更点はないが、メイン武器の弾数が調整されている。ザクマシンガンは量産型（前作は120発）、シャア専用（前作は180発）共に140発になった。ザクバズーカの弾数も15発と減ってしまった。

弾数が減ったザクバズーカ。弾数の多さが長所だったのに……。

シャア専用ザクは、ザクマシンガンの弾数が140発と激減！

武装データ

武装	弾数
ザクマシンガン	弾数：140
ザクバズーカ	弾数：15
マゼラトップ砲	弾数：30
ヒートホーク	弾数：—
ミサイルポッド	弾数：6
クラッカー	弾数：2

MS-05 旧型ザク

戦力コスト 150

旧型ザクは格闘モーションにかなり変化が見られる。通常の格闘やステップ格闘など、どこかで見たことのある技に。前作の格闘に比べ、はるかに使いやすくなっているハズ。積極的に接近戦を仕掛けよう。

格闘2発目が、背中で相手をふっ飛ばす技に。これは鉄山○か？

ステップ格闘は、素早い肘で突進する。これはどう見ても裡……

武装データ

武装	弾数
ザクマシンガン	弾数：140
ザクバズーカ	弾数：5
格闘	弾数：—
クラッカー	弾数：2

MS-07 グフ

戦力コスト 200

格闘攻撃に秀でたグフは、空中ダッシュ格闘が使いやすくなっており、ジャンプ格闘を交えた空中からの攻撃に期待できそうだ。もちろん、ステップを駆使してのヒートロッドも狙っていきたい。

主力兵器、ヒートロッド。ダッシュで相手の攻撃をかわした後や、ジャンプ格闘から積極的に決めていこう。

武装データ

武装	弾数
5連装マシンガン	弾数：40
ヒート剣	弾数：—
ヒートロッド	弾数：—

MSM-07(MSM-07S) ズゴック(シャア専用ズゴック)

戦力コスト 200(250)

ズゴックは頭部ロケット砲の弾数など多少変更は受けたものの、基本的な戦術は変わらない。ジャンプ頭部ロケット砲を使って相手にまとわりついたり、少し離れて援護射撃を行なうなど、その戦術の幅は広い。

ダッシュ格闘のモーションが変化したが、あまり影響はないだろう。

ジャンプ頭部ロケット砲→ステップビーム砲を狙うのが強力だ。

武装データ

武装	弾数
ビーム砲	弾数:10
頭部ロケット砲	弾数:42
格闘	弾数:-

MSM-03 ゴッグ

戦力コスト 200

これといって目立った変更点は無いが、明らかに使いやすくなったのが、空中ダッシュ格闘。前作よりも敵機をサーチする能力が高くなり、ほぼ確実に相手方向を向いて突進するようになったぞ。

相手方向に向かっていくようになった、空中ダッシュ格闘。

格闘戦のパワーは相変わらず。格闘戦で決着を付けるようにしたい。

武装データ

武装	弾数
メガ粒子砲	弾数:2
魚雷	弾数:12
格闘	弾数:-

MS-09(MS-09R) ドム(リックドム)

戦力コスト 225

この機体の目立つ変更点は、拡散ビームの弾数が1発になり、ダメージもゼロになってしまったことだ。

これにより、前作のような破壊力抜群の連係が、ある程度制限された形となっている。

ジャイアント・バズが上下方向に対して強くなったのは、うれしい変更点だ。

武装データ

武装	弾数
ジャイアント・バズ	弾数:10
拡散ビーム	弾数:1
ヒート剣	弾数:-

泳ぎの性能は落ちてしまったが、メガ粒子砲の威力は変わらずだ!

MSM-10 ゾック

戦力コスト 200

大きな変更点は無いのだが、泳ぎの仕様が変わったために、水中戦がやりにくくなってしまった。それでも頭部メガ粒子砲の水平射撃は強力なので、使っていきたいが……。

武装データ

武装	弾数
メガ粒子砲	弾数:8
頭部メガ粒子砲	弾数:1
格闘	弾数:-

MSM-04 アッガイ

戦力コスト 170

頭部バルカンの弾数が24発になった。これで8発3セットで気持ちよく使い切ることが可能になったぞ。ダッシュ特殊格闘でヘッドスライディングが出せるようになり、ファンにはたまらない調整となった。

空中ダッシュ格闘から、格闘ボタン追加でキックが出るように。

ステップ特殊格闘で、ヘッドスライディングが出るようになった!

武装データ

武装	弾数
頭部バルカン	弾数:24
ロケット砲	弾数:10
格闘	弾数:-

MS-15 ギャン

戦力コスト 300

通常の構えが変更された。抜刀は無いのだが、格闘に移る際に構えが変わる。このときは盾の向きが変化し、正面に構えなくなるのだ。また、盾が壊れるようになってしまった。コスト変化にも注意。

特殊格闘+格闘ボタン連打で、強力な連続突きが出せるぞ。

壊れるようになってしまったシールド。射撃もできなくなるぞ。

武装データ

武装	弾数
ニードルミサイル	弾数:10
ハイドボンブ	弾数:10
ビームサーベル	弾数:-

『DX(デラックス)』変更点の傾向

ほとんどの機体は大きな変更点が無く、違和感なく遊ぶことができる。武器の弾数や格闘の振りの速さなど、微妙な調整でバランスを取ったようだ。

各機体ごとの性能よりも注目してほしい変更点は、戦力コストである。特にジオン公国軍側の戦力バランスは、大きく変化した。前作で強力だった、シャア専用ゲルググを主軸とした構成(シャア専用ゲルググ&ドムやギャン)が、使いづらくなってしまったのだ。どちらも1機ずつの撃破で作戦失敗になってしまう。

今回重要なのは、チームバランス。すべての組み合わせを洗い出し、ベストなチームを再検討する必要があるだろう。

一度出すと一定時間回り続けてしまい、一定時間以上回し続けたら止まってしまう。かなり使いにくくなった。

MS-14(MS-14S) ゲルググ(シャア専用ゲルググ)

戦力コスト 300(375)

ゲルググの変更点には、ナギナタ回転の弱体化が挙げられる。それ自体に攻撃判定が無くなり、相手の攻撃を防ぐためだけにしか使えなくなった。そのため、使う状況や用途も限定されてくるだろう。

武装データ

武装	弾数
ビームライフル	弾数:10
ビームナギナタ	弾数:-
ナギナタ回転	弾数:-

格闘武器を持たないジオングにとって、腕部ビーム砲の弱体化は痛い。オールレンジ攻撃は片腕のみにしよう。

MSN-02 ジオング

戦力コスト 375

ジオングは腕部ビーム砲の弾数が50発から30発へと減少。オールレンジ攻撃も発射間隔がやや長くなっており、前作ほどの凶悪さはないようだ。弾数が少ないため、ムダ撃ちをしないように戦おう。

武装データ

武装	弾数
腕部ビーム砲 (オールレンジ攻撃)	弾数:30
頭部ビーム砲	弾数:1

「……火星戦線ニ 異状アリ……!」

予兆は見過ごされていた

かつて手がけられたテラフォーミングは
事業半ばで放棄され
辺境の星の記憶は
夢物語として消え去った

電脳暦　VCa8

マーズ・クリスタルの発見が
すべてを変える

見捨てられた赤の大地は
バーチャロイドの疾駆する抗争の舞台として
歴史の闇から甦ったのだ

……今、新たな動乱が幕を開ける……

ともに戦う仲間……。策略と想いが交錯する

発売直前! 一歩踏み込んだ内容を探るべくVO4開発者の山下氏に緊急インタビュー!!

初代「電脳戦機バーチャロン」がこの世に登場してからはや6年。そのシリーズ最新作「電脳戦機バーチャロン フォース」が、10月下旬についに発売(予定)!! 今回は本作の不透明な部分を解明するため、ディレクターである山下氏にインタビューを試みた。

インタビュアー：H.L、ちゃっきー、マジン

『オラタン』から『VO4』へ

山下 『電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム(以下オラタン)Ver. 5.2』の頃はアシスタントディレクターだったんですが、DC版からディレクターになりまして、現在は現場監督みたいなことをやっています。

山下 『オラタン』で、開発チームの中では「1対1の対戦では究極のところまで行きついてしまったのではないか」という自負がありました。じゃあさて、次は何をやろうかとチーム内で相談しまして「1対1の対戦が終わったら、次は複数人での対戦だろう」という結論に達したわけです。アニメのロボットが対戦するシーンなどにある、味方と協力しながら敵を倒すというようなシチュエーションへの憧れがあったんですね。2対2で、複雑過ぎるのではないかという懸念もあったんですけど、その憧れを実現していこうという結論に達しました。

山下 『オラタン』よりも後です。詳細は今後次第に発表していく予定です

山下 『VO4』を完成させていく上でいろいろ実験したところ、2on2だと敵を認識するだけで精一杯なんですね。『オラタン』は目の前にいる敵がすべてで、そこから攻撃される弾だけでゲームが終わっていたんですけど、今回は2on2なので、目の前にいる敵以外からも弾が飛んでくることがあったり、後ろから斬られることもあるわけです。そうなった場合ですね、画面からくる情報というのは単純に『オラタン』の倍になるわけで、人間の情報処理能力や判断能力だととても追い付かないと思うんです。それでまず操作を簡単にして、人間の情報処理できるレベルの中に収めることから始めました。

2on2対戦

山下 やはり味方とのコミュニケーションですね。味方と協力して、はばかる敵を倒すといったところです。対戦の中で声を掛け合いながら戦えるゲームを目指しました。

山下 2on2のゲームを作っていく上で、共闘感を出したいといったところがありました。リーダー制を取り入れてなかった頃、隣に座って対戦しても、ともに戦ってる感じがしなかったんです。そんな

インタビューこぼれ話　**2on2のバランス**　2on2というシステムでは、どの機体が味方に付くか、味方とのコミュニケーションはうまく取れるかなとで、不確定要素がかなり多くなる。そんな中、「時間をかけてすべてのキャラクターで一通り戦えるように設定しました」とのこと。機体の組み合わせで弱いものもあるかもしれないが、チームの力で補え!

山下信行

PROFILE
株式会社ヒットメーカー 企画プロデュース部ディレクター。『オラタンVer 5.2』でアシスタントディレクターとして関わり、DC版からディレクターへ。その後『オラタンVer 5.66』、『VO4』を手掛ける。

こともあり、軍なりチームなりに所属していて、お互いの能力を補いながらともに戦っていくゲームにしようと思いました。そこでリーダー制なりレスキューなりを取り入れたというわけです。

——リーダーがセットごとに代わりますよね。プレイヤーが[illegible]形を取ってもよかったと[illegible]

山下 チームに所属している責任感みたいなものを感じてほしかったんです。それで、対戦中は二人ともリーダーなるよう、交代制にしました

——1on1、2on2という[illegible]キャラ[illegible]、ゲームバランス[illegible]そのことは意識しましたか？

山下 「オラタン」っていうのは1対1で戦っていて、どんどんアドレナリンが出てくるようにチューニンクしたので、とにかく速く動けるし、いっぱい弾が出せるようなゲームでした。最初はそのままの状態を2on2でできるようにしたんですけど、やはり画面中に弾が氾濫して思うように動けなくて、何をしたらいいのか分からなくなってしまったんですね。それで、VO4はVO4であるという前提に基づいて、始めにスペックダウンを行ないました。

——2on2でのキャラスペックというのは、どういったものが基準になるんですか？

山下 「オラタン」のときは1対1で戦っていたので、1キャラですべての行動を一通り行なえなければなりませんでした。近接にしてもある程度こなせなければならなかったし、弾もそれなりのスペックを持ったものを用意して、キャラごとに一定レベルのバランスを取らなければならなかったんです。しかし、今回は2on2ということもあり、自分以外の存在がもう一体いますので、その枠よりちょっとはみ出した機体……例えば、近接はダメでも援護か得意な機体がいてもいいじゃないか、というような幅の広いチューニングか可能となったわけです

ともに戦うために

——キャラ個性を作る上で、やはりキャラ同士の[illegible]

山下 そうですね。ある機体は遠くから弾を撃つのが得意、だけど一人じゃ何もできないとか、そういったチームとしての能力が問われます

——自動追尾[illegible]の弾など[illegible]ですか

山下 確かに難航しましたね。「オラタン」のときの弾数を持ってくると大変なことになってしまうので、まず弾数制限をしました。それから今回の基本として「OMG（初代バーチャロン）」に近付けようということでしたので、自動追尾型の弾はかなり制限を受けてます

——[illegible]たんですか？

山下 はい、「オラタン」の場合は、袋小路みたいなところは作っちゃいけなかったんです。作ってしまうとその場所だけで戦いが終わってしまったり、そういう場所に逃げ込んだりしたときに、一人で追い掛けるだけじゃどうしようもない状況になってしまいますから。だから、必ず障害物などの陰に隠れやすくならないように設定しなければなりませんでした。でも、今回は二人。袋小路の部分を作ったり、障害物で隠れやすい所を作っても、二人で横から攻めれば何とかなる部分もあるので、「オラタン」よりはちょっと冒険した感のあるステージを作ることかできました。

——2on2[illegible]バランス[illegible]たと[illegible]すか、その中で特に気を使った部分はありますか？

山下 一番は協力してもらうことですね。もう一体のバーチャロイドと組んだときに、フルに力を発揮できるようなバーチャロイドにしていこうということで、すべてのキャラを作ってきました。

すべてが2on2仕様!!

この長くて広いステージは『VO4』ならでは。袋小路あり、隠れ場所あり、縦の大きな段差ありと、1対1では考えられないステージとなっている。戦うポイントは、味方同士離れ過ぎないことか!?

一機体がすべてをこなせなくてもいい。援護射撃が得意なら、接近戦の強い機体と組むのがベストか!? 味方とお互いの弱点をフォローし合いつつ、噛み合ったコンビネーションで相手を攻め立てろ!!

戦いの進化形『VO4』

2on2という新たなシステムが基本となる『VO4』。CPU戦でも対戦でも、それは変わらない。例えば、CPU戦や対戦を一人で挑む場合には、CPUの僚機が一体付いて戦うといった感じになる。そのCPU僚機は、まったく使えない存在と思いきや、実は新たに発覚したシステムで各段に強くすることができるのだ（詳細は後述）。

また『VO4』では、「VO4カードシステム」もウリの一つになっていて、その内容はかなりボリュームのあるものに仕上がっている。

カードを使わないときの機体数は9体だが、カードを使うことにより機体数が単純に9×αになる。その他、階級システムや勲章など、コレクターの心をくすぐる要素まで取り入れているぞ。

インタビューこぼれ話 総機体数 [illegible]

ゲームをプレイするだけではなく、その空間でいろいろな楽しみ方をしてほしい

山下　あの……、司令部の判断によりますね（笑）。司令部はプレイヤーのプレイをすべて見ているのですが、そうでもないときもあって、一兵士の納得できる機体が支給されない場合もあります。出てくる順番とかも司令部の判断によります。すべては司令部の思惑通りなので、我々一兵士は逆らえません（笑）。唯一与えられた権限は、新機体の支給を断ることです

山下　基本的には、勝ってるプレイヤーにも負けてるプレイヤーにも平等に新機体を与えたかったので、その点に関してはちょっと薄くなっていますね。

山下　やはり、そのくらい緊張感をもってプレイしていただこうかな……と。戦場ですから何機体も乗り換えることはできなくて、一つの機体を所持してそれを自分で責任持って使いこなしていただきたいという願いからです。

山下　一度乗り換えた後でも、「やはりオマエにはこの機体が相応しい」と司令部が判断して、前の機体が回ってくることもあります。ですから、新しい機体がしっくりこなかったとしても、昔の機体が乗りたければ、それが回ってくるまで乗り続けていただきたくことになりますね。

山下　機体の種類は、けっこう用意してあります。どんな機体が出てくるかは楽しみにしていてください。

強くなるCPU戦

山下　我々は、AIのチューニングをしていく上でいろいろ苦労しながらAIを強くしていくわけなんですけど、そのAIを育てていくという過程を、せっかくカードっていう外部記憶装置があるわけですから、プレイヤーの皆さんにも味わってもらえたらと思い、今回取り入れてみました。

山下　プレイしていくうちに、カードの中にAIの経験値がたまっていきます。これはプレイヤーのプレイが反映されてたまっていくので、近接攻撃ばかりしていれば近接攻撃のパラメータが上がっていくといった感じです

山下　回数制限がないと世の中に強いAIが氾濫してしまう恐れがあるんです。人に強くなったAIカードをもらうよりは、自分で育ててほしいという気持ちがあったので、制限を設けました。

プレイヤーへのメッセージ

山下　ツイン筐体とターミナルの間を行ったり来たりしながら楽しんでもらうことで、対戦したい人やCPU戦を楽しみたい人など、多くの人のニーズに答えられるようになっています。カードシステムは我々としても新たな挑戦だったのですが、カードの少ない容量の中にいろいろな遊びを詰め込んだつもりです。ですから、ぜひカードを買ってVO4を楽しんでください。

機体のデータをチェック

カード内情報の閲覧

稼動開始に向けて、ターミナルのファクターも充実してきた。従来の戦績データ閲覧のほか、AIの経験値のたまり具合を見る項目が増え、自分のバーチャロイドをじっくり拝むことのできる「VOビューアー」という項目が追加されるなど、ターミナルとしての存在感がアップした。

出撃可能回数が残っている場合

再びVO4をプレイ!!

出撃可能回数がゼロの場合

カードを更新
使い切ったカードのデータを、新規カードに更新する。それまでのデータはすべて受け継がれ、古いカードは情報閲覧のみ可能。

AI機体カードを作成
カード更新の際、情報データ閲覧しかできなくなった古いカードは、5回までAI機体カードに変換できる。回数制限があるのでムダ使いは禁物だ。

※AI機体カードの詳細

30回プレイする過程で、カードにAIの経験値がたまっていく。カードの更新の度にAIの経験値も更新されるので、基本的にはプレイすればするほど強いAIが誕生する。AI機体カードを作りたいときは、カード更新の際に古いカードをAIカードに転生。AIカードにした時点で、経験値がAIのカードにコピーされ、その本流のAIは更新されていく。AI起動用クリスタルが五つしかないので、どこまで育ててAIカードに変更するかがポイントになってくる。なお、ためた経験値はターミナルで確認できる。

AI機体カード [illegible]

湾岸最速伝説の幕開け!

第39回AMショー出展作品

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT

人気コミックの『湾岸ミッドナイト』がアーケード業界に登場！まったく新しいシステムのドライブゲームとして、新たな伝説を作る!!

湾岸ミッドナイトとは

週刊ヤングマガジンに連載されている人気コミックで、湾岸や首都高速を舞台にしたカーストーリー。悪魔のZと呼ばれる初期型のフェアレディZを中心に、さまざまな走り屋が勝負を挑み、何かを感じていく……というもの。本作では、そのZに会うために走り続けるといった設定になってるが、はたして君は悪魔のZに会えるのか……。

いつもあの車だけはちがう

インプレッション ドライブゲームの進化

さまざまな工夫が著しいドライブゲーム業界だが、この湾岸ミッドナイトも例外ではない。コインを投入前から敵車を探したり、時間帯によって敵車が変わる、乱入対戦ができるなど、今までにないシステムが目白押しだ！　発売予定である冬が待ち遠しい!!

CHECK POINT　斬新なゲームシステムに注目！

このゲームの面白いところは、普通のドライブゲームと違い、コインを投入する前に戦うライバル車を選べるところにある。やり方は、デモ画面で走っている敵車を選択後、コインを投入するという流れだ。自分のランクに合った相手を探すのもありだし、いきなり強い相手に挑んでもいいのだ。

ライバル車を探せ！

闇夜に徘徊する最高速ランナーをさがせ！

デモ画面中、画面の左側にゲーム内の時間が表示してある。これは、時間帯によって、ライバル車が変わり、さまざまなライバル車を選択できるという新しいシステム。実時間で1分たつごとにデモ中の時間は1時間経過し、ライバル車もどんどん変わっていくというしくみだ。

時間帯によって敵車も変化

今回の音楽は、知る人ぞ知るゲームミュージックの達人、古代祐三氏が作曲している。開発からの要望は「80年代風」「オーケストラ風」の二つがあったらしい。前者は、各対戦相手のBGMに非常に上手く消化されており、ヤングマガジンらしいダサ… 地に足のついたイメージに仕上がっている　後者はとある場面で使われる予定、実際にプレイして確認しよう

CHECK POINT プレイヤーは湾岸最速を目指す新参者…

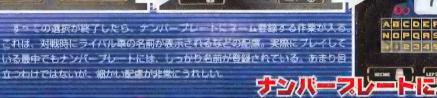
自分の身を預けるパートナーを選べ！

このゲームでのプレイヤーの位置付けは「湾岸最速を目指す新参者」という設定で、まずゲームは車選びから始まる。選べる車は当然すべて実名で、カラーも実際のカラーが登録と、車好きにはうれしい配慮だ。

ミッション選択も自由自在

車種を選んだら、次はミッション選択。オートマティックとマニュアルの2種類あり、ミッションは実際の車種と同じで、5速や6速などさまざま。ハイスピードでのミッション操作は、簡単なように見えて、非常にシビア。効率よくシフトアップするには練習が必要になる。

すべての選択が終了したら、ナンバープレートにネーム登録する作業が入る。これは、対戦時にライバル車の名前が表示されるなどの配慮。実際にプレイしている最中でもナンバープレートには、しっかり名前が登録されている。あまり目立つわけではないが、細かい配慮が非常にうれしい。

ナンバープレートにネーム登録

CHECK POINT 最高速バトル開始！速いのはどっちだ！

勝敗を決するゲージシステム

フリー走行中に、ライバル車を発見したところからバトルスタート。最高速で、ライバル車を振り切れ！

ライバル車とのバトルの勝敗は、画面上に表示されているゲージによって決まる。このゲージは、自分がライバル車よりも前にいると、相手のゲージが減っていくというシステムだ。当然相手が前にいる場合は、自分のゲージが減り、ゼロになった時点でゲームオーバー。また、バトル中にはタイムが設定されており、タイムオーバー時は、前にいる方が勝ちとなる。まるで、対戦格闘ゲームのようだ。

画面上部に表示されたゲージが勝敗を決める。どちらかがゼロになるか、タイムオーバー時に前にいたほうが勝ちだ。

バトル中にはさまざまな演出が用意されているようだ。例えば、時間帯が朝方になってくるとアザーカーが多くなったり、3つ巴のバトルを展開する場合もあるのだ。また、バトル中にアザーカーや壁にぶつかると、ゲージが減少したり、ぴったり後ろに付いていればゲージが減らないなど、さまざま。ライバル車の動きも、相手によって得意なステージがあったり、やたらとブロックしてくる相手などの特徴があるぞ。

三つ巴のバトルも再現！

ゲー事典 斬新なシステム：コインを投入する前から、ゲームが始まっていると感じさせる斬新なシステムになっている本作は、さまざまな工夫が見られる。時間帯によってライバル車が変わっていくなど、今までのドライブゲームには無かった試みだし、ゲージによって勝敗が決するなど、まるで対戦格闘ゲームのような感覚でバトルを楽しむことができるのも面白い。

ルパンはガンシューティングがお好き

ルパン三世 THE SHOOTING

Text：柵太郎

第39回AMショー出展作品！

発売時期：11月予定
ジャンル：ガンシューティング
操作方法：ガンコントローラー
メーカー：ワウ エンターテイメント
使用基板：NAOMI GD-ROM

オレの名前はルパ〜ン三世。なんでも、ゲームセンターにオレのガンシューティングゲームが出るっていうんで、ちょっくら解説に来たって寸法さア。なに、遊び方は簡単だ。各ミッションの始めに出てくる作戦指示どおりに、愛銃ワルサーP-38で標的を撃てばいいだけなんだな、コレが（2P側は次元、頼りになるオレの相棒だ）。

ステージの冒頭には、原作アニメがカットインされる憎い演出もあって、俺様のファンも納得の出来ってワケよ。いけねえ、ま〜たとっつぁんが来ちまった。ほんじゃまあ、縁があったらゲーセンでまた会おうぜ、アバヨ〜！

かっこいいオレ
プレイに合わせて絵柄が変化するぞ。

残タイム
制限時間内にクリアしないと、ライフが減るぞ。クールに進めようぜ！

残弾数
弾が尽きたら画面の外に向ければ補充できるゾ。オレのワルサーは威力が低いが弾数が7。次元のマグナムは高威力だが、6発しか撃てない。

スコア
言わずと知れた得点。スコア下の倍率は、弾を外さずに敵を連続で倒すと上がる。ガッポリ稼ごうぜ！

ライフ
攻撃を受けたり、作戦を失敗すると、コイツが一つ減っちまうぜ。すべてが無くなるとゲームオーバーだ！　注意してくれよ。

1P ルパン三世（声／山田康雄）
狙った獲物は逃さない、神出鬼没の大泥棒。頭はキレるがタコと美女にはからきし弱い。

ルパン三世 THE SHOOTING ストーリー

ルパン、次元、五右衛門、不二子。おなじみルパンファミリーが世界を舞台に大活躍。しかし、銭形警部から逃げる最中、不二子が何者かにさらわれてしまう。不二子を追うルパン一家は、ゾンビーやヴァンパイアから狙われることに……。ルパンたちはすべての敵を突破して、不二子を助け出せるのか？　そして事件の黒幕は？

不二子がさらわれた！

2P 次元大介（声／小林清志）
ルパンの相棒で射撃の名手。ゲームでは、帽子のつばで狙いを定める必要はない。

神からの忠告 ルパン、不二子君は預からせてもらったよ。私？　私は地上最高の叡智、預言者、あるいは神と呼んでもいい（声：西村晃）。さて、このゲームだが、TV版「新ルパン三世（赤い上着のルパン）」がベースになっていることを知っていたかな。ゲームの前にビデオやDVDで予習したまえ。私の出演映画、「ルパンVS.複製人間」も観ておきたまえよ。フハハ……（残響）

立ちはだかる強敵たち！全16ステージを切り抜けろ～！

石川 五右衛門

（声/井上真樹夫）

名刀「斬鉄剣」で銃弾をも叩き斬る剣の達人（コンニャクだけは斬れない）。今作では残念ながらデモのみの出演。

STAGE 1

地獄行き ベネチア超特急

まだ敵の攻撃も穏やかだ。手足を撃つと高得点。一流の泥棒は、命は盗らないのがルールだ。

疾走する特急内で、次々に現れるマフィアと銃撃戦だ。「危険」の表示が出た敵は、撃ち返してくるので注意。ドン・マルチーノを追い詰めろ！

STAGE 2

必殺鉄トカゲ見参!!

猛スピードで特攻してくる鉄トカゲ。奴らの姿が見えなくなる、地面の起伏がクセモノだ。

どこまでも標的を追い続ける自走兵器「鉄トカゲ」。アニメと異なり、銃で破壊できる。三匹ずつ襲ってくるので、近づかれる前に処理しよう。

STAGE 4

とっつぁん大ハッスル

ラストはとっつぁんのパトカーと一騎打ち。追いつかれたら、そこで終わりだ。

後方に肉迫するパトカーの大群を、銃で撃退しよう。大破して炎上するパトカー中の警官たちがちょっと心配。命はきっと盗ってない……はず。

STAGE 3

接着光線とダイヤモンド

センサーが消えたところを狙って撃てば、安全に宝石をGETできる。待ってろよ、不～二子ちゃん。

なんでも吸い付ける新兵器、接着光線銃で、宝石を根こそぎ奪え！　張り巡らされた赤外線センサーを撃ってしまうと、一発でアウトだぞ。

STAGE 5

斬鉄剣と不二子とカーチェイス

空中でも車線変更可能。2人同時プレイでは、お互いの信頼がカギとなる。

拉致された不二子を追って車道を逆走。画面両下のハンドルを撃って車を操作し、対向車をかわせ！　対向車に衝突すると、ライフが減るぞ。

生か死か?作戦失敗にご用心!

ルパン三世 THE SHOOTING やった感想

ルパンという素材を上手にガンシューと絡めたゲーム。コツさえつかんでしまえば、ガンシューの下手な筆者でも結構先の面まで遊ばせてくれる難易度だった。欲を言えば、ルパンらしいコミカルな面がもっとほしかったかも。「連射で金庫までトンネルを掘れ！」とか。

ミッションをしくじると作戦失敗。次の面には進めるが、ライフ－1のうえ、不二子ちゃんに罵られる。

銭形警部

（声/納谷悟朗）

ICPOの腕利きで、ルパン最大のライバル。通称「とっつぁん」。ポリゴンのとっつぁんは必見だ。

峰 不二子

（声/増山江威子）

ルパンをはじめ、世界中の男を虜にする謎の女盗賊。ゲームでは人質としてさらわれる運命にある。バスト99.9cm。

五右衛門の独白 今回出番が少ない拙者だが、ちゃんとつまらんものを斬る機会は用意されてある。加えて、クリアした面にはルパンか次元、どちらか得点の多い方の顔アイコンが表示される。が、ある条件を満たすと、それが拙者の顔になるのだ。その条件とは……得点に関係がある、とだけ言っておこう。それでは、これにて御免！

CAPCOM VS. SNK2大会開戦!!

ゲーセン、コンシューマ、あらゆる対戦大会で目指せ決勝大会！

今年もカプコン全国大会の季節がやってきたぞ！　アーケードゲームとコンシューマゲームが一体となった大会、『CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIIRE FIGHTING 2001』が10月からスタートだ。アーケードはもちろん、今回はDC・PS2も同じフィールドで対戦！　過去最大規模の大会になることは必死かも。それぞれのフィールドから勝ち抜いた猛者が集まる決勝大会は、来年1月13日に東京竹芝ニューピアホールで行なわれる。読者諸君、全国ゲームセンターからの勝ち名乗りを待ってるぞ！

◆MILLIONAIIRE FIGHTING 2001予選

【ゲームセンター/ゲームソフトショップ予選】

10月から12月までに告知ポスターが掲示されている店舗で開催。ルールは店舗ごとに異なる可能性があるので確認しよう。開催店はカプコンHPにて掲載。もちろん誌面でも可能な限り掲載していくぞ。

【カプコンオフィシャル予選大会】

・プラサカプコン吉祥寺店

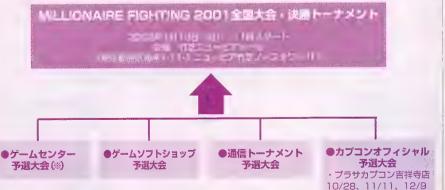
先着受付32名によるトーナメント。10/28、11/11、12/9の3回。各大会とも12時半受付、14時開始。

・カプコン杯通信トーナメント大会

128人による通信トーナメント。PS2・DCのネットワークモードからエントリー。

「CAPCOM VS. SNK2」HPアドレス
http://www.capcom.co.jp/newproducts/consumer/cvss2/index.html

CAPCOM VS. SNK2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001大会概要

予選大会は、このポスターが貼ってあるお店で開催されるぞ。

モンゲーの新カードが10種登場！

コナミ『モンスターゲート』に新デザインのエントリーカード！

だいぶ町中に出回ってきたので、みんなはもう『モンスターゲート』で遊んだかな？

自分のキャラデータを引き続き遊べるだけに、ハマっている人も多いと思う。そして、自分のキャラデータを読み出すために必要になってくるのが「エントリーカード」だ。遊ぶためには必ず必要になので、遊んだことのある人なら、当然持っているよね？

でも、このエントリーカードの絵柄が、10種類もあるのを知っている人はいるかな？　プレイヤーキャラの絵柄もあるので、これから始めようと思っている人は、お目当てのカードが出るまで粘ってみるのもいいかも?

遊んだ記念にもなるし、コレクションにもなる。最低限、戦士、魔法使い、ギャンブラーの3枚はおさえておきたいところだ。

『GGX』3on3全国大会決勝！

「GGXフェスティバル 2001」にて、4ヵ月に渡るバトルに決着が！

8月25日、竹芝ニューピアホールが燃えた！『GGX』の総合イベント「ギルティギア ゼクス フェスティバル 2001夏」に参加するべく、1000人を越すファンが集結、会場は熱狂の渦に包まれた。

メインイベントはもちろん、「サミーズカップ団体戦3on3」決勝。2月の個人戦で上位に入賞し、「聖人（セイント）」の称号を授与されたプレイヤーたちに注目が集まったが、ブロック決勝（ベスト6）を待たずして全滅。そんなシビアかつハイレベルな闘いの中、全57チームの頂点に立ったのは、前日の最終予選（新宿スポーツランド西口店）で優勝した「ケンちゃんにおまかせ！」チーム。やはり勢いが重要だったのか!?

そのほかにも、ミニゲーム大会、グッズ販売、ミニライブなど、さまざまなイベントが行なわれ、大成功のうちに幕を閉じた。そろそろ続編の噂も気になる『GGX』、人気は衰えを知らぬようである。

関連記事→P121〜123、166

稼働開始から1年以上が経っても、この盛り上がり！開場は1000名を越すファンの熱気に満ちていた。

見事優勝を勝ち取ったのは、「ケンちゃんにおまかせ！」チーム。写真左から、ケンちゃん（ミリア）、リキ（ザトー）、ときど（ジョニー）だ。おめでとう！

『式神の城』スコアトライアル開催!!

好評稼働中の幻想怪奇シューティング『式神の城』。アルカディアでは、開発元のアルファ・システムとタッグを組んで、スコアトライアルを開催することが決定!!

スコアトライアルといっても、従来のハイスコア争いに加えて、初心者〜中級者でも気軽に参加できるよう、さまざまな趣向を用意してあるので、放っておく手はないぞ。詳しい情報はP107に掲載しているので、そちらを読んでドシドシ参加しよう。

オリジナルグッズを手に入れるチャンス！　パスワードをメモして申請しよう。

ミスタードリラーファンサイト開設！

ミスタードリラーのファンサイト「ススムの家」がオープンだ！　アドレスはすぐ記憶できる「ホリススム・ドット・コム（http://www.horisusumu.com/）」だ！

イベント&グッズにまつわる「ドリラー最新情報」、マニア納得の「ドリラーマニアックス」、「キャラクター紹介」などドリラー一色のコンテンツに早速アクセスしてみよう！

ミスタードリラーファンサイト「ススムの家」アドレス
http://www.horisusumu.com/

ヒットメーカーWeb Store「HIPS」スタート！

ヒットメーカーグッズの通信販売ウェブサイトがオープン！Hitmaker's Interactive Products Store、通称「HIPS」だ。「作るならいいモノ作ろうヨ」という気持ちで登場したこのサイトでは、オリジナル・ウエアやサウンドトラックCDなどヒットメーカーのアーケード・コンシューマタイトルをあしらった激レアもの。当面は、完全受注生産で我々の手元に届けてもらえるそうだ。ちなみにHIPSサイトはカタログページで、実際の購入は、「セガ オフィシャルショッピングサイト ドリームキャストダイレクト（D-Direct）」に入店してから。セガファン諸君、早速チェックしよう。

ヒットメーカーHPアドレス
http://www.hitmaker.co.jp/home.html
HIPSアドレス
http://www.d-direct.ne.jp/

NEW MIXを含めて43曲を収録！「CRACKIN DJ PART2 Sound Track」。

東京都大田区大鳥居をモチーフにした「SGGG大鳥居Tシャツ」。

A1サイズ/5種セットの「バーチャロンシリーズポスター REPRINTED EDITION」。

VF4アクセスカードでトクしよう！

VF4といえばVFアクセスカード。では、アクセスカードといえば？　正解は「おトク」なのです。

まずは、関西・四国、岡山県情報。セガのお店でアクセスカードを購入し、カードに貼ってあるポイントシールを5点分集めよう。専用応募用紙に貼って、お店の人に渡すと……、キャラクター名と格闘技名がプリントされた「VF4アクセスカードオリジナルカードケース」がもらえるのだ。銀色の渋さで、ビジネスシーンにも耐えうる(?)逸品だぞ。全キャラ分のケースに加え、珍しいプレミアケースもあり。マイキャラクターのケースがもらえるまで集め続けよう。ケースが無くなったらキャンペーン終了だぞ。急げ！　西日本以外の諸君、読者プレゼントをもらえたぞ！　P208へ急ぐのだ!!

さらに、関東地区および全国のVFファンへ。お台場にある東京ジョイポリスへアクセスカードを持っていくと、入場料がタダになる！12月21日まで有効だ。ジョイポリスをVFの聖地にしてしまえ！

ファン垂涎のカードケース。やはり、自キャラと同じケースを手に入れたいところだ。ちなみにこのケース、全国各地のセガ店舗でも入手できる、という噂もある。行きつけのお店で聞いてみよう！

SCHOOL

VSLデジタルスクール、稲船氏らの講演会開催

3DCGクリエイター育成のVSLデジタルスクール（株式会社ネットワーク技術研究所運営）は、10月20まで無料イベント「Digital Futue2001 int祭り」を開催している。カプコン稲船氏をはじめ日本を代表するクリエイターたちの制作秘話や次回作の話まで聞けてしまう講演会が目玉のイベントだ。無料イベントだけに、すぐに満席となる可能性大。これを読んだらすぐに予約しよう。

また、同時に「Digital Futue2001 intアキハバラ」も開催されている。こちらはネットワークエンジニア養成のためのイベントだぞ。

Digital Futue2001 int祭り　講演会スケジュール

開催日	講師	テーマ
9月29日（土）	CGクリエイター・青山敬之氏（代表作：プロジェクト・ワイバーン）	第一線のスーパークリエイティブを聞く
10月7日（日）	スタジオジブリ映画監督・細田守氏（代表作：3Dアトラクション「銀河鉄道999～ガラスのクレア～」）	劇場用アニメにおけるCGの可能性
10月13日（土）	「BIOHAZARD 4D-EXECUTER」監督・大畑晃一氏	特撮スーパーテクニックを聞く
10月20日（土）	「鬼武者」スーパープロデューサー・稲船敬二氏	カプコンのゲーム開発戦略を聞く

会場：モーションキャプチャ スタジオダイナモ（東京都千代田区淡路町2-21 淡路町MHビル）
開催時間：14時受付、14時30分開始

予約・問い合わせ先：　（株）ネットワーク技術研究所
TEL 03-5207-6644
URL http://www.into.co.jp/event/
MAIL info@into.co.jp

てあたりしだいゲームリスト

※この他のAMショー出展新製品はP147からのAMショー情報に掲載しています。

9月発売タイトル

タイトル	ジャンル
ズババ！<SNK>	アクション
式神の城<アルファ・システム／タイトー>	縦スクロールシューティング
剣～TSURUGI～<コナミ>	チャンバラ体感アクション
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<カプコン／バンプレスト>	3D対戦シューティング
ヘビーメタル　ジオマトリックス<カプコン>	3D対戦アクション
エイリアンフロント<ウワエンターテイメント／セガ>	対戦3Dシューティング

10月発売予定タイトル

タイトル	ジャンル
電脳戦機バーチャロン フォース<ヒットメーカー／セガ>	対戦3Dアクション
ねんど玉パズル お天気ころりん<タクミコーポレーション／タイトー>	パズル
犬のおさんぽ<ワウ エンターテイメント／セガ>	おさんぽ体感
ノックダウン2001<ナムコ>	パンチング

2001 秋・冬 発売予定のタイトル

タイトル	ジャンル
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001<イオリス/SNK>11月	2D対戦格闘
La・キーボードュ<セガ・ロッソ／セガ>11月	タイピング
ザ キング オブ ルート66<SEGA-AM2 AM2事業部／セガ>11月	大型トレーラードライブ
頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ／セガ>12月	ドライブ

2001 発売予定のタイトル

タイトル	ジャンル
斑鳩 IKARUGA<トレジャー／セガ>	縦スクロールシューティング
ポップンミュージック7<コナミ>	ビーマニ
マジックボックス<オリエンタルソフト>	パズル
X2222 Gストリーム<オリエンタルソフト>	シューティング
G2020<オリエンタルソフト>	シューティング
BASH（仮）<オリエンタルソフト>	2D対戦格闘

※記事中のデータは、取材を行なった8月下旬の内容によるものです。

日本縦断 ゲームセンターマップ

大阪マップ第二弾！ 大阪屈指の歓楽街のド迫力に圧倒されながら、難波と心斎橋のゲーセンを取材してきたぞ。大阪は、食い物も美味いっ。

柵太郎隊長
No.2のゲセマプ（梅田編）以来二度目の大阪。今回はカメラを壊さなかったが、どて焼きの暴食で腹を壊す。美味すぎ。

ひで隊員
No.3のゲセマプ（特集）以来二度目の大阪。夜、目当ての飲み屋へ迅速に行けるよう、取材順を調節したことは内緒だ。

大阪根性の1PLAY50円 アミューズメントプラザアババ

●大阪市中央区難波3-2-34
☎06-6636-7638
●8:00〜24:00

渋い名作アクションゲームの食いだおれ。1プレイ50円のゲームで遊び倒そう。「なにがあっても『ファイティングバイパーズ2』は外せません」とは店長談。2D格闘と対戦台が多く、『カプエス2』と『GGX』は大人気。

安さに任せて『キャディラックス』などのアクションゲームクリアにチャレンジしてみよう。

スタッフより
当店のTVゲームはBF1、2Fともに50円で稼動しております。また、多数入っているレトロ基板が好評です。

『ガンダム』・『VF4』が大流行 ハイテクランドセガアビオン

●大阪市浪速区難波中2-3-15 MMCビル1〜2F
☎06-6645-7692
●9:00〜24:00

バーチャロンの聖地で知られる店。プレイヤーのレベル、大会運営力、ともに高いぞ。『スターグラディエイター』や『ヴァンパイアハンター』など、古めのタイトルも対戦台になっているのが嬉しい。

平日から『VF4』の対戦台8シートすべてが埋まる活況。

新作ビデオゲームが充実。特に、対戦ゲームが人気で、お客様の腕前もハイレベル！ 10/20に行なう『VF4』関西大会「関西決闘勝負」にも注目！

10月に『VF4』、『ガンダムDX』、『カプコンVS.SNK2』、各大会開催予定

URL：http://sega.jp/location/kansai/hls_abion.html

『VF4』の対戦シートはどこも満席。『VF』人気は大阪でもやっぱり健在なり！ 2D格闘では『カプコンVS.SNK2』が盛り上がっていた。やけにKグルーヴが多かった気がするけど、偶然？ シューティングでは『怒首領蜂2』にけっこう人がついていた。大型は『ビートマニアⅡDX5th』、『ポップン』シリーズ、『ギタフリ6』が安定した人気。また、どの店先にも『太鼓2』と『はじめの一歩』がやたら多かった。

アイコン情報
 格闘ゲームが盛んな店
 音楽ゲームが盛んな店
 シューターが集まる店
 メダルゲームが多い店
 全般的に料金設定が安い店
レトロゲームが充実している店
連射装置などのサービスのある店
 アルカディアクーポン加盟店

難波の対戦最前線

よしもとアミュージアム

●大阪市中央区難波千日前12-35 スイングよしもとビル1F
☎06-6641-7033
●営業時間：10:00〜24:00

プレイヤーのレベル、豊富な筐体数、試合本数の多さ、と対戦ゲーム環境はバッチリ。在庫基板リクエストは頼んだその場で入れ替えてくれる。

対戦ゲーマーでごったがえす「アミュージアム道場」。連勝できるかな？

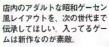
●スタッフより
当店では『VF4』、『鉄拳4』などの最新ゲームを多数取り揃えております。また、メダルコーナーも充実。

「バーチャロンフォースで僕と対戦しませんか？」

文字通り「穴場」のゲームセンター

ゲームスタジアム PIT

●大阪市中央区難波3-6-6
☎06-6643-6358
●営業時間：9:00〜23:55

店内のアダルトな昭和ゲーセン風レイアウトを、次の世代まで伝承してほしい。入ってるゲームは新作なのが素敵。

なんばゲーセンの老舗。文化財に指定したいくらいの風情がある。

●スタッフより
店の大半をビデオゲームが占めています。でも、音ゲーもありますよ。どこか懐かしいゲーセンです。

道頓堀に響け音ゲーの調べ

アミューズJ.J.

●大阪市中央区道頓堀1-8-16
☎06-6213-2590
●営業時間：7:00〜25:00

ビーマニ系プレイヤーが集まる音ゲーの優良店。音ゲーのロケテが多いので、発売が待てない人はJ.J.で先行プレイだ。

ビーマニマニアの名演奏を聴くならJ.J.だね。

●スタッフより
道頓堀で人気の総合アミューズメントパーク！ 音ゲーム＆景品機のロケテストが多い店です!!

懐かしいゲームがズラリ

アメニティーパーク リノ戎橋店

●大阪市中央区難波3-7-4
☎06-6633-6151
●営業時間：9:00〜24:00

対戦、音ゲーも相当な規模だが、注目は地下レトロシューティングコーナー。『ツインビー』、『ドラゴンスピリット』など懐かしいレゲーが大集合！ 怒濤の稼動タイトルがアップされたホームページは、ぜひ一度チェックしてみよう。

『機動戦士ガンダム連邦vs.ジオン』はまだまだ健在。この号が出るころには『DX』になっているはず。『DX』も大人気は確実！

●スタッフより
ミナミで最大級のビデオゲーム台数を誇る、対戦が熱い老舗のゲーセン！ 新製品はもちろん、ロケテストもよく行なわれます。

URL：http://www.kohmei.co.jp/reno.htm

祝！ ビデオコーナー復活！

ゲームニューヒカリ

●大阪市中央区心斎橋筋
☎06-6213-3478
●営業時間：7:00〜25:00

『VF4』、『鉄拳4』の発売に合わせて、ビデオゲームコーナーを再開した。これから客との信頼関係を築いていくそうだ、ファイト！

●スタッフより
プリクラ、アーケードマシンは最新鋭機ばかりです。ビデオゲームも数は少ないですが、最新機種を揃えています。

ビデオゲームは、これからドンドン増えていくぞ。

プラボにプロレスラーのKING来襲！

プラボ千日前店

●大阪市中央区千日前2-9-17 アムザ1000 2F〜3F
☎06-6634-7031
●営業時間：10:00〜25:00

イベントで大阪プロレスの選手を呼ぶなど、誰もが楽しめるわくわく系の店作りを心がけている。筐体の辛口ゲームレビューが痛烈。

『鉄拳4』が6シートも。ナムコ直営店にふさわしい台数である。

スペルデルフィンにお姫様抱っこされる栄誉！ KINGも、しっかり4のコスチュームで参加。

●スタッフより
「ふ〜ん、この店って結構楽しめるやん」というラインナップ！ 特に、クイズ・パズル系にも力入れてます！

URL：http://www.namco.co.jp/

難波駅から心斎橋駅までは、実は歩いて行ける距離。電車代を節約してゲームを遊ぶか、体力を温存してゲームに集中するかは君次第。ていうか、読者様の大半はまだまだ若さ爆裂中だと思うので、ばっちり歩いて苦労せよ。ちょっとお年寄り入ってる僕らはもちろん電車でラクチン。ナムコの高齢者向けゲームセンターに行こうかしら、と本気で考える日々。

4フロアからなる広大な店舗
心斎橋GIGO

●大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
☎06-6213-8024
●営業時間：10:00～24:00

4Fの『VF4』専用部屋には挑戦者が列を作る。大会も開かれるので、バーチャジャンキーは集合すべし。『スパイクアウト』『機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン』も対戦レベルが高いぞ。

お約束だがSEGA直営店といえば『スパイクアウト』。観覧席からのプレッシャーがたまらないぞ（笑）。

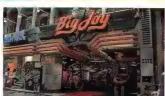
スタッフより
新製品の入荷の早さは関西一！　各種ロケテストも随時実施していますので、ぜひご来店ください。

URL：http://sega.jp/location/gigo/shinsai.html

格ゲー初級・中級者はこちらでスキルアップ！
Ampark　BigJoy

●大阪市中央区心斎橋筋1-3-20
☎06-6253-1557
●営業時間：金・土8:00～25:00
上記以外8:00～24:00

適度なレベルのプレイヤーが集まるので、「他の店では強すぎて乱入できない」という人にもピッタリ。音ゲーランキングもある。

気軽に格闘を楽しみたい人ならこちらでまったりと。初心者台があるのも安心二重丸。

スタッフより
格ゲーの対戦台がかなり多い店です。特に『VF4』は大盛り上がり!!　対人戦に餓えてる方はぜひ当店へ!!

URL：http://www.manipara.org/~bigjoy/

怒号ガンガン、これが大阪!?
ゲームミッキー1号店 2号店

●大阪市浪速区恵美須東1-17-14
☎06-6643-6145
●10:00～24:00
●堺筋線恵美須町駅より徒歩3分

全国大会やVF.NETで名の知れた有名プレイヤーが集う。関西遠征なら避けて通れない店が、ミッキーなのだ。基本料金50円（例外有）。

岡田氏のほかにもGGX全国大会優勝者ミィ氏も常連だ。

バーチャロン筐体にガンダムが！　初期型はバーチャロンのスティックだったが、非常に不評だったため通常スティックへの変更を余儀なくされた。

スタッフより
格ゲー全般対戦レベルが高い店！　腕に自信がある人は『VF4』で有名なトーマス岡田君を倒しに来てください。

レトロゲームを優雅に愉しめる
ゲームプラザキューティー

●大阪市浪速区恵美須東2-3-17
☎06-6632-0170
●9:00～22:00
●堺筋線恵美須町駅より徒歩5分

関西屈指のハイスコア集計店。『ツインビーヤッホー』を10枚一斉に起動させたり、『X-MEN』六人筐体を引っ張り出したりとパワフルイベント（？）を実行している。

キューティーの象徴・ダライアス筐体の前で、親睦を深める店員と常連。なぜ、みんなで頭をさすっているのかにゃあ？

スタッフより
ボタン、レバー等のメンテは迅速に行なっていますので、気軽に声をかけてください。基板持ち込みもOKです。

10/21『ドラマニ5th MIX』大会。10/28『ビーマニⅡDX6th style』チームバトル

URL：http://www.ac.wakwak.com/~mito/

今回の大阪第二弾のように、一回取材した県でも別の地域を取材する可能性は大。ゲーセンマップのネタ不足解消のため、ゲーセン情報をアルカディアまで寄せてほしい。特に北海道で札幌以外に盛り上がっているロケーションがあったら、教えてほしいデス。location@arcadiamagazine.com

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

1位 バーチャファイター4

今月の堂々1位は『バーチャファイター4』。8月は新作ラッシュだったが、軍配はご覧の通り。ただし、タイムリリースキャラの存在している『鉄拳4』とコンシューマ版が控える『CAPCOM VS. SNK2』の今後がどうなるか、本番はまだまだこれらかと言えよう。

メーカー SEGA-AM2/セガ
ポイント 173.9

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	-	バーチャファイター4<SEGA-AM2/セガ>	173.9
2	1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン<発売元:バンプレスト/開発・販売元:カプコン>	161.5
3	-	鉄拳4<ナムコ>	155.3
4	-	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2<カプコン>	142.9
5	2	バーチャストライカー3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	49.7
6	6	ホットギミックインテグラル<彩京>	35.2
7	8	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	33.1
8	8	テトリスT.A. PLUS<アリカ/彩京>	22.8
9	7	ゼロガンナー2<彩京>	16.6
9	-	婆裟羅2<ビデオシステム>	16.6

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

5位 太鼓の達人2

『太鼓の達人2』が初登場で5位に。前作の人気もさることながら、純和風音楽ゲームの地位を確実に築いている。特に新曲のタイムリーさと、今度はどんな和風アレンジなのかという期待感、そして夏祭りにも後押しされた感のあるリリース時期の見事さは評価できる。

メーカー ナムコ
ポイント 95.9

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	161.0
2	3	ドラムマニア4thMIX<コナミ>	150.7
3	8	スリルドライブ2<コナミ>	130.1
4	4	ガンサバイバー2 バイオハザード コード:ベロニカ<ナムコ/カプコン>	116.4
5	-	太鼓の達人2<ナムコ>	95.9
6	2	ポップンミュージック6<コナミ>	89.0
7	-	ボクシングマニア あしたのジョー<コナミ>	75.3
8	-	ギターフリークス6thMIX<コナミ>	68.5
9	-	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2<セガ>	54.8
10	5	シャカッっとタンバリン!もっとノリノリ新曲追加!!<セガ>	51.4

マスメダルゲームランキング

5位 ギャラクシードリーム

かの人気機種『ウェスタンドリーム』の後継機。筐体内の上部をメダルを載せて走る銀河鉄道(?)が楽しげで人目を引く。カップルで遊ばれることも多い機種だ。

メーカー セガ ポイント 59.0

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	スターホース<セガ>	132.7
2	GI リーディングサイアー Ver.3<コナミ>	122.9
3	ロイヤルアスコット2<セガ>	90.9
4	サイクロンフィーバー<コナミ>	83.5
5	ギャラクシードリーム<セガ>	59.0

シングルメダルゲームランキング

5位 プロスロット大花火

パチスロメダル初のランクインは、やはりアルゼの『大花火』。ゲームセンターでリアルなパチスロを楽しむことができる。パチンコ屋で遊ぶ人とプレイヤーが被ることが多いようだ。

メーカー アルゼ ポイント 42.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	スーパーエイトウェイズ ボーナススピン<アルゼ>	142.9
2	マルチゲーム エイトウェイズ ブルー<アルゼ>	70.4
3	マルチゲーム エイトウェイズ レッド<アルゼ>	64.0
4	ファンタジアステーション MG002<アルゼ>	51.2
5	プロスロット大花火<アルゼ>	42.6

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アイリン夢空間	岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635	☎058-327-0218
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1-1 パボッツ麻生ビル1階	☎011-736-6166
えの木	高知県高知市旭町3-104	☎088-825-3293
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2 17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームインみとや三河島店	東京都荒川区西日暮里1-37-17	☎03-3806-0019
ゲーム ナイスデイ	佐賀県佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
ゲームニュートン	東京都板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4階	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア パーティー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4階	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3階	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1階	☎06-6357-6677
ゲームプラザトンガ王国	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1階	☎052-452-0304
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
GAME BOSS	神奈川県横浜市中区吉田町1-1	☎045-253-8009
札幌アミュージアム	北海道札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下	☎011-281-3606
スペースV1 廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
セガワールド博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33	☎092-481-1645
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2階	☎042-527-9399
立川オスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2階	☎042-529-7837
チャレンジャーGAMGAM店	大阪府吹田市岸部1-24-9	☎06-6317-0433
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	☎092-724-5971
東京レジャーランド小岩店	東京都江戸川区南小岩	☎03-5668-8411
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏店	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階	☎0471-63-9844
ハイテクセガパドック	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
ハイテクランドセガパラデューン	宮城県仙台市若林区大和町5-30-7	☎022-283-8079
パワースティック	神奈川県鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1F	☎0467-43-3034
プラボ京都店	京都府向日市森本町佃15-7	☎075-924-6262
プラボ新潟店	新潟県新潟市堀之内南2-19-14和合ビル1階	☎025-245-9631
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2	☎03-3943-6735
八千代プレイランドカーニバル	千葉県八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1階	☎047-485-2235

読者が選ぶ「アーケードゲームに登場する好きな女性キャラ」

今月の月替わりランキングは「好きな女性キャラクター」だ。前号の男性キャラに引き続き、カプコン&SNK勢が圧倒的。加えて『ギルティギア ゼクス』と『ポップンミュージック』のキャラが絡んでくるのも同様だ。

細かい順位はともかく、今回は異例だが「圏外」を紹介したい。約20位近くまで占めるカプ・エス・ポプ・ギルを除くとどうなるか。

圏外14位からは『デッドオアアライブ』の霞、そして『鉄拳4』の最新キャラであるクリスティ。同じく『鉄拳』シリーズの暁雨（シャオユウ）と続く。同率で『エスプレイド』の美作いろり、『マーシャルチャンピオン』のレイチェルなど、根強い人気キャラが忘れ去られずに食い込んでくる。

それ以下になると、プレイヤーキャラではないが支持の多い『メタルスラッグ』のアイカワに続き、『ジャッキーチェン』のキム・マリーと、『VF』シリーズのサラが並ぶ。果たして納得していただけるだろうか?

順位	キャラ名<登場作品>	ポイント
1	不知火 舞<餓狼伝説他>	137.2
2	春麗<ストリートファイターII他>	122.0
3	麻宮 アテナ<アテナ他>	106.7
3	キング<龍虎の拳他>	106.7
5	蔵土縁 紗夢<ギルティギア ゼクス>	91.5
6	ジュディ<ポップンミュージックシリーズ他>	76.2
6	ナコルル<サムライスピリッツ他>	76.2
6	モリガン アーンスランド<ヴァンパイアシリーズ他>	76.2
6	ユリ サカザキ<龍虎の拳他>	76.2
6	ヴァネッサ<KOF2000>	76.2
6	梅小路 葵<バーチャファイター3他>	76.2
12	春日野 さくら<ストリートファイターZERO2他>	61.0
12	神月 かりん<ストリートファイターZERO3>	61.0

遊んでもらえれば、アルファのゲームだと分かるように意識して作りました

――タイトーから依頼があったのですか？

佐々木　実は、過去に「フロントライン」などのタイトー作品をパソコンに移植する仕事をしていたんです。そのときに関係した人脈から、アーケードの開発会社を探しているという話を聞いたので企画を出したんです。でも、この企画が通ったのは、数年経ってからでしたね。

――企画当時の、まだ対戦格闘が流行っていたころに出せなかったのは、タイミングの問題ということなのでしょうか？

佐々木　そうですね。ウチも「ガンパレードマーチ」で忙しかったですし、話があっても出していたかどうかは分からないですね。

――タイトーからはシューティングを出してほしいという要望があったのですか？

佐々木　いえ、特に指定はされていませんでしたが、シューティングはPCエンジンで何作か作っていましたし、作りたいとは思っていましたね。また、シューティングなら期間や予算も大きなものにはならないので、出すことにしました。

――アーケードとコンシューマーで作り方や遊ばれ方に違いを感じていますか？

佐々木　そこまで大きな違いは感じていませんが、アーケードはインカムを稼ぐことを意識して調整しました。ほかにはコイン投入時の割り込みや、コンシューマーに持っていくのに、ポーズを付けたりするなどプログラム的な調整ですね。全然違う攻略方法が必要なキャラクターバリエーションを作ったりと、後は好き勝手にやらせてもらいました。

――アーケードに参入するということで、市場の分析などはされましたか？

佐々木　ある程度企画を書く段階で意識したものはあります。最近のゲームを遊ぶ人たちには、ライトユーザーとコアユーザーの2種類があると思うのですが、ゲームセンターへ遊びに来ている人はコアユーザーが多いと思

――今回アーケードで「アルファ・システム」のブランド名でゲームを発売されますが、その経緯はどういったものなのでしょうか？

佐々木　話は単純で、下請け的なスタイルで契約するプランが、G-NETにはなかっただけなんですよ。

――下請けの仕事ではなく、自社ブランドで出してくれということですか？

佐々木　著作は「アルファ・システム」で販売は「タイトー」というスタイルでしか契約できなかったんです。ギャランティという形で開発費が出るので、それでいいとは思ったんですが、開発費の倍くらいのコストがかかるなぁ、と。そこで、移植を前提にして作っていくことが決まったんです。

――アーケードではよくあるパターンですね。

佐々木　アーケードでタイトルを秋ごろに出して、年末にXboxが発売されるので、ハードと同時発売ならうまくいくだろうと思い、話が進んでいきましたね。

――しかし先日、来年2月22日と発表されましたね。

佐々木　ゲームの開発はほとんど終わっているのに、本体の発売日が延びたので、ちょっと困っています。また、Xbox版を作っていくと、PC版も自動的に出来てしまうようなものなので、そっちを先に発売しようかとも考えています（笑）。

――そもそもアーケードをやろうとしたキッカケはどういったものだったのですか？

佐々木　ホームページ上でもユーザーに聞かれたのですが、今、アーケードに参入するのはタイミングが悪いと思うんです。以前の華々しく対戦格闘が流行っていたころは、アーケードで出して、それをコンシューマーに移植するというのは夢でしたね。でも逆に、落ち込んできた今だからこそ、ウチのような中小メーカーにチャンスが巡ってきたといったところでしょうか。

株式会社アルファ・システム
代表取締役
社長

佐々木 哲哉

ささき・てつや

生年月日・1961年1月30日
出 身 地・佐賀県
学　　歴・熊本大学情報工学科　中退
職　　歴・キャリーラボで、ワードプロセッサJET、ヴィクトリアスナイン、高機能アセンブラBASEなど言語からビジネス、ゲームと幅広く開発。
アルファ・システム設立後　代表取締役に就任。
趣　　味・滑るスポーツ全般。スケートボード、スネークボード、ウインドサーフィンなど。

■アルファ・システムの軌跡

うんです。そこで、アーケードで出すのならコアユーザーに受けるゲームを作らなくては意味がない。それを踏まえた上で、キャラクターや世界観を中心に据えたものは、ウチのタイトルの中でも受けが良いので、『式神の城』もそう意識して作りました。

──家庭用のファンにもシューティングを遊んでもらおうという感じでしょうか？

佐々木　そうですね。そういったファンにもゲームセンターに来てもらいたいと思いました。遊んでもらえれば、アルファのゲームだと分かるように意識して作りました。

──ロケテストではファンらしき人がたくさん集まっていましたね。かなりの高インカムを記録していたようですが……。

佐々木　やはり、5人の会話を全て見たいと思うらしく、一人でもかなりのコインを入れてくれていたようですね。後は点数稼ぎを始めると、クリアを狙ったときとは全く違うパターンを作らなくてはいけないので、ハマってもらえると思います。

──この『式神の城』がアーケード作品の第一弾タイトルになりますが、次回作は考えていますか？

佐々木　はっきりと出すとは言えませんが、タイトーさんからは「次もやってみませんか？」という話がきていますね。

──これからコンスタントにアーケードを開発していく予定があるということですか？

佐々木　機会があればやりますし、ビジネスとして成功するなら作ります。アーケード作品を作ろうというこだわりではなく、作ってみたらアーケード向きだった、といった場合はアーケードで出すといったところでしょうか。その結果がPC向きだったらPCのゲームもやりますし、これから出る新しいハードのゲームをやるかもしれない。アーケードで筐体モノをやるかもしれません。何をやるかは未知数で、自分たちにも分からないですね。

──いろいろなジャンルに手を出す可能性があるということですね。

佐々木　そうですね。何に手を出すかは分かりませんですけど。

──では、最後に読者へメッセージを一言。

佐々木　『式神の城』を見かけたら、ぜひとも遊んでみてください。点数稼ぎも熱いので、極めてみてくださいね。後はアルファ・システムのHPには面白いコンテンツがたくさんあるので、立ち寄ってみてください。

──本日はありがとうございました。

（2001年8月28日　熊本
アルファ・システム本社にて）

VF.NET、使ってる？

Virtua Fighter 4

バージョンBが発売されてから約1カ月。今月も、最新情報を一挙に公開するぞ！　戦術に大きく関わるものもあり、必見の内容だ。

バーチャファイター4

使用基板：NAOMI2　稼働中

インプレッション

3D格闘ゲームの最高峰である本作は、やり込んだ分だけ強くなれるゲームだ。過去のシリーズを触ったことがない人でも、本気で強くなりたいと思うなら、ぜひともプレイ回数を重ねてみてほしい。

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事に掲載しているダメージや技後の有利／不利等は、編集部調べによるものです。

本記事のP56～68、コンボ解説において、以下のようなアイコンを使用しています。
[カ]：カウンターヒット時のコンボ　[軽][中][重]：左からそれぞれ「軽量級（サラ、パイ、アオイ、ベネッサ）」、「中量級（アキラ、ジャッキー、ラウ、カゲ、シュン、リオン、レイ・フェイ）」、「重量級（ウルフ、ジェフリー）」に入る
[平]：足位置平行時のコンボ　[八]：足位置ハの字時のコンボ　[壁]：壁を利用したコンボ
※アイコンの無いものについては特に制限なし。「アキラを除く中量級」など特殊なものはコンボ解説を参照。

カードの醍醐味
アイテム小特集

さまざまな条件を満たすと入手できるアイテム。キャラごとに多数用意されてるが、今回はその一部を紹介しよう。

カードを使ってプレイしている場合、特定の条件を満たすと入手することができるアイテム。そのアイテムはVF.NETを通して自キャラに装着できるのだが、類を見ない斬新なシステムに、誰もが感心を持っているハズ。

対戦時、勝ちポーズ画面に宝箱が表示されたときは、アイテム入手の合図。入手したアイテムはVF.NETで確認するまで何か分からないが、至福の瞬間だ。また、表示された宝箱が豪華な宝箱だった場合は、レアアイテムゲットの合図！　カードを使用することで、対戦以外の楽しみも格段にアップするので、ぜひカードでプレイしてほしい。

アイテムを装備すると、自分のキャラクターに愛着が湧いてくるぞ。

呪い・はずかしアイテム

VF.NETに登録していなくてもカードを使っていれば装着できる（装着させられる）アイテムも存在する。呪い、はずかしアイテムと呼ばれているもので、特定の条件を満たすと自動的に装着する。これらのアイテムは全キャラ2種類ずつ存在し、連敗やチープな勝ち方（リングアウト勝ちなど）を続けると装着させられてしまうようだ。見た目にユニークなものが多く、あまり格好良くないので早く外したいところ。連敗のはずかしアイテムなら2～3連勝すれば外れるようだが、チープ勝ちアイテムの場合は、キャラごとに条件が異なる。

もう一つは呪いのアイテムと呼ばれる、ツタンカーメンのマスク。どういった条件で付いてしまうかは謎だが、全キャラ共通の怪しいマスクだ。

キャラクター別アイテム一例

その他のアイテム

キャラクターが装着するアクセサリー以外にも、BGMや特殊勝ちポーズなどのアイテム（？）が存在する。

それらのアイテムは、入手したときのみ、コマンド入力で選択することが可能になる。BGMはキャラセレクトから試合が始まるまでに、レバーをいずれかに入れつつⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ同時押しでOK。入力方向によって、異なったBGMが流れるようになっている。

特殊勝ちポーズは、リプレイ画面中に、Ⓟ＋ⓀかⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ同時押しとなっている。

また、アイテム以外にも、カード使用で初段以上ならば、キャラ選択時にⓅ＋Ⓚを同時押しすることで、昔懐かしい低ポリゴンキャラを使用することができる。

実際に対戦するときは、こんな感じになる。グラフィックのギャップが激しい。

昔懐かしい低ポリゴンキャラ。アップになると、カクカクして愛着がわく。

VF事典　**謎のアイテム？**：ここで紹介している以外にも、アイテムの種類は数多くある。中でも謎が多いのは、対戦中に体力ゲージの上にポツンと表示されているナゾの玉。見たことがある人も結構いるだろう。これは全部で7種類（7色）あり、カードを使用していれば、奪い合いできる（勝てば相手から奪取）。全部集めると、何かいいことがあるとかないとか……!?

一部の受け身が戦況を大きく変える！

受け身の構造を探る

一見単純な構造にも見える受け身だが、要所を押さえていないと痛い目を見る。特殊な状況下での受け身には、特に注意が必要だ。

Text：ちゃっきー

基本構造

まず最初に、受け身を取った瞬間から起き上がるまでのプロセスを追ってみよう。地面についた瞬間から起き上がる寸前まで（図中①）は、通常の起き上がり途中とほぼ同じだ。唯一差があるのは、ガードが可能な点。ダウン攻撃を重ねられても、立ちガードをしていればガードできる。

次に一瞬訪れるのが、「ガード以外できない時間」（図中②）。ここに打撃技を完全に重ねられた場合、避けなどでかわすこともできない。ただ、横転受け身の場合、Ⓖボタンを押していないと相手の技がこちらを追尾しない（あお向け時のみ）ため、狙われることは少ない。逆に、その場受け身の場合はバッチリ技を重ねることも可能だ。受け身の種類によって、このときの立ち、しゃがみ状態が違うことにも注目。横転受け身はすべてしゃがみ状態。その場受け身はあお向けなら立ち、うつ伏せはしゃがみになる。

そして、その後通常の状態へ。先の法則で立ちorしゃがみ状態からスタートすることを覚えておこう。なお、受け身完了の瞬間には投げ不能時間があるため、投げが確定するようなことはない。

あお向けの横転受け身時、Ⓖを押さないと相手の技がホーミングしにくくなる。

受け身開始

通常の状態

①ダウン攻撃以外無敵

ダウン攻撃の属性を持った技以外は当たらない。そのダウン攻撃に関しても、下で紹介している特殊な状況以外なら立ちガードすることが可能だ。

②通常の打撃ヒット

一瞬ではあるが、受け身完了寸前にガードしかできない時間がある。ただし、あお向けからの横転受け身の場合、Ⓖを押していなければ狙われにくい。

うつ伏せからの受け身に注目！

うつ伏せ敵足方向→その場受け身

見た目からして背向け状態と分かる例がこれ。背後からダウン技がヒットしたときに起こるうつ伏せ敵足方向のダウンから、その場受け身を取った場合だ。このときも、右の例と同じく起き上がりの完了まで背向けになる。なお、先にも少し触れた通り、うつ伏せダウンからの受け身は完了の瞬間しゃがみ状態。敵頭方向からのその場受け身、うつ伏せ敵頭方向からの横転受け身に関しても、②のタイミングでミドルキックなどを重ねられると、立ちガードしないとよろけになる（避けようとしたときなど）ことを覚えておきたい。

うつ伏せ敵頭方向から横転受け身を取ったときと同じく、背向けかつしゃがみ状態になる。

その場受け身を取ると危険な状態に。見た目からして、背向け状態になっている。

カゲの弧延落からのコンボ後にも、よく見られるうつ伏せ敵頭方向のダウン。このとき……、

うつ伏せ敵頭方向→横転受け身

うつ伏せダウンからの受け身には、起き上がり完了の瞬間まで背向け状態になっているものが存在する。その一つが、うつ伏せ敵頭方向からの横転受け身。一部の崩れ系ダウンや空中壁ヒット後などに発生する機会が多いので、ぜひ覚えておこう。このときは、左上の図中①～②まで背向けになる。このため、①の時点ではダウン攻撃が、②の時点では通常の打撃技もガード不能。しかも②はしゃがみ状態になるため、肘系やミドルキック系の攻撃などを重ねられると背後よろけになるのだ。攻める側は、ここを積極的に突いていきたい。

崩れ系のダウンになる技からコンボを入れたとき、このダウンになる。くらった側も要注意。

横転受け身中は、背向け判定に。ダウン攻撃がきた場合も、ガードはできない。

うつ伏せなので、技もしっかりホーミングしてくれる。ミドルキック系の技でよろけを狙え！

特殊な受け身攻め一例

レイ・フェイの場合

うつ伏せからの受け身を攻めるときは、背向けよろけを狙うのが基本。レイ・フェイの場合、背後ヒットで回復不能の崩れになる箭疾歩がここで活躍するぞ。

お好きな技で追い打ち。弓歩双風拳で再度うつ伏せにしたり、蹬脚で尻もちにさせたり。

コマンドで敗式に移行し、タイミングよく箭疾歩へとつなぐ。これで崩れに。

羅拳撃で追い打ちしておけば、その後受け身を取る余裕を持たせられる。

うつ伏せの崩れを誘発する技を多数持っていることも、レイ・フェイの長所の一つだ。

背向け状態の受け身攻めについて： うつ伏せ敵頭方向からは、その場受け身を取っても厳しい攻めを受ける。受け身を取らなくても効果的な攻めができるキャラもいるので、たまには横転受け身も使っていきたい。レイ・フェイ以外のキャラ相手なら読まれても背後よろけにさせられるだけなので、回復の心構えができていればそれほど大きなダメージにならない。

一転して有利な状況へ

避け/避け攻撃の詳細

一瞬にして攻守が入れ替わる避けの強さを引き出すには、その性質を知ることが重要だ。性質を理解すれば、おのずと使いどころが見えてくるぞ。

Text：H.I.

避けのおさらい

レバーを上もしくは下に入れた後ニュートラルに戻すと、避け動作が発生する。この避け動作には2種類あり、相手の打撃に対してタイミングと方向がピッタリ合ったかどうかの違いで自動的に選択される。相手の打撃に合わなかった場合はゆっくりとした避けになり、タイミングの合った避けとき は素早い避けとなる。

避けの使いどころは、やはり相手が技を出しやすい場面だろう。自分が不利な状態で相手から選択を迫られるときに、避けを使って一気に攻守を切り替えるのが理想だ。

避けに対していえることは、直線系の打撃には強さを発揮するが、回転系の打撃と投げにはめっぽう弱いということ。相手の回転系の打撃に避けを合わせても、素早い避けにはならずに打撃をくらってしまうほか、避け動作中は投げられ判定が存在するので、相手に投げを重ねられた場合もその投げをくらってしまう。

相手の技に合わせて使っていくのが基本となる。うまく避けて攻めに転じよう。

避けは、回転系の打撃と投げに弱い。ここで読み合いが発生する。

通常避けの性質

移動スピードが遅めの避けは、ほほ避け性能がないといっていい。なぜなら、その移動に合わせて相手の攻撃がホーミングしてくるからだ。つまり、この避け動作は位置を変える程度の効果しかない。また、ガードができないという不利な状態を自ら作り出してしまうものでもある

通常避けには、避け攻撃をいつでも出せる、終わり際に若干先行入力の効くタイミンクがある、前しゃかみダッシュでキャンセル可能、という性質がある

前しゃかみタッシュでキャンセルする際、シュン、リオン、レイ・フェイ、ベネッサの4キャラは、ニュートラルを通した入力（[illegible]）でしかキャンセルできないことに注意。他のキャラは[illegible]でOKだ。

基本的に通常避けは「出てしまうもの」であり、避け攻撃を出したいとき以外は控えたほうがいいだろう。

この避け動作中に、投げ抜けコマンドを入力しているプレイヤーも数多い。

タイミングの合った避けの性質

タイミングの合った素早い避けは、避け攻撃をいつでも出せることや、モーション途中から先行入力が効くといった通常の避けと似た性質のほかに、避け発動の対象となった相手の技には当たらない、という特筆すべき長所がある。ステージの壁の隅に追い詰められた状態で技を出されても、この避けを発動させてしまえば当たることはない。

また、避け入力は、技後の硬化中などに先行入力が可能。スキのない技をガードさせた後に避け入力をしておけば、ガード後に相手が出した技に対して最速で反応してくれるぞ。

この避けの硬化は、相手の立ちPを避けてほぼ五分といった程度。その際、避けたタイミングにより、状況が変わってくることを付け加えておく。つまり、相手の技やタイミングに応じて、避けた後の状況が微妙に変化するのだ。

このような絶体絶命の状況でも、いつもと同じように打撃を回避できる。

避けへの対応

避け動作は、成功すれば不利な状況を一瞬にして有利な状況に変えてしまう。加えて、避け投げ抜けという、打撃と投げを同時にほぼ無効化してしまうテクニックもあり、攻める側が有利な状況をうまく活用できないことも多い。

そんな中、重要度を増してくるのが回転系の打撃だ。しかし、避けが不能で出が早く、ガードされてもスキのない中段もしくは下段攻撃、という都合のいい技は存在しない。

そこで注目されるのが、半回転系の技である。半回転ということもあり、奥と手前のどちらかには避けられてしまうが、二つの半回転を適度に使い分ければ、相手を惑わせることができる。逆に、避ける側にとっても、避ける方向の傾向は覚えておきたい。

『VF4』ならではの読み合いを制するべく、半回転の技はチェックしておこう。

カゲの霞刃（[illegible]Ⓟ+Ⓚ）は、密かに回転系。その後、構えに移行する。

レイ・フェイの双掌（[illegible]Ⓟ+Ⓚ）も回転系の中段攻撃。ここから多彩な連係に。

半回転系技一覧

※表内の使用頻度目安は、編集部の独断によるものです。無印、△、○、◎の4段階で、◎が最も高頻度となります。

キャラ名	コマンド	避ける方向	使用頻度
アキラ	⬇⬈Ⓟ+Ⓚ	腹側	◎
	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	背中側	○
	⬇Ⓚ	背中側	
	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	腹側	○
	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背中側	
ジャッキー	⇦Ⓟ	腹側	△
	⬀Ⓟ	腹側	○
	Ⓟ+Ⓚ	腹側	◎
	⇨Ⓟ+Ⓚ	背中側	
	⬇Ⓚ	背中側	△
	⇩Ⓚ+Ⓖ	背中側	
サラ	⬁Ⓟ	背中側	
	⬇Ⓚ	背中側	
	⇧Ⓚ+Ⓖ	背中側	○
	⇨Ⓚ+Ⓖ	背中側	△
	⬃Ⓚ+Ⓖ	背中側	
	立ち途中Ⓚ+Ⓖ	腹側	
	フラミンゴ中Ⓚ	腹側	◎
ラウ	⇦Ⓟ	腹側	△
	立ち途中Ⓚ	腹側	○
	⇨⇩Ⓚ	腹側	◎
	⬇Ⓚ	背中側	△
パイ	立ち途中Ⓚ	腹側	○
	⇦Ⓚ	背中側	

VF事典

避け補足：バージョンAでできた、タイミングの合った避けの連続発動 これは、バージョンBではできなくなっている。つまり、コンビネーションを避けるときには、どの段階の攻撃に対して避けるかも重要になってくる。避けの対象となる技の、次の攻撃にディレイがかかるものに対して避けを狙うときは、細心の注意が必要だ。

避け攻撃性能目安一覧表

キャラ名	技名	避け性能目安	避け方向	ヒット後の状態
アキラ	貼山靠	○	背中側	うつ伏せダウン
ジャッキー	バリアキック	△	—	のけぞり
サラ	レフト(ライト)サイドキック	×	—	のけぞり
ラウ	向側避虎燕掌	×	—	のけぞり(カウンター時ダウン)
パイ	側進旋風牙	×	—	ダウン
ウルフ	サイドステップキャッチ	○	—	ダウン(投げ)
ジェフリー	サイドステップエルボー	×	—	ダウン
カゲ	葉隠閃刃	×	—	よろけ
シュン	斜側連脚	△	—	ダウン
リオン	磨盤手	×	—	ダウン(バウンド)
アオイ	身躱肘当て	◎	—	ダウン
レイ	向側避脚	△	—	のけぞり(カウンター時ダウン)
ベネッサ	バリアキック	△	—	のけぞり

※表内の避け性能目安は、編集部の独断によるものです。無印、△、○、◎の4段階で、◎が最も高性能となります。

避け攻撃よもやま解説

●ジャッキーとベネッサの避け攻撃は、「バリアキック」の名の通り判定が強い。しかも発生が早めで、避け性能もそこそこあるので、避けた後の確定反撃として大いに活躍するぞ。

●避け攻撃ヒット後に追い打ちが入るキャラは、ラウ(カウンター)、リオン、レイ・フェイ(1段目カウンター)である。

●レイ・フェイの避け攻撃は、2段技という例外的な特性を持つが、ガードされたときのスキは大きい。1段目で止めると独立式に移行するため、避け攻撃からのバリエーションが多い。

●ウルフの避け攻撃は特殊で、性質は上段キャッチ投げ。正面から投げるとスリングショットスープレックスになり、横から投げるとスライディングレッグシザースになる。また、相手の打撃を吸ったときに、ごくまれにフェイスクラッシュチョップになることも。

カゲの避け攻撃は、ノーマルヒットでも相手がよろける。その後は二択へ。

使い方は多種多様

避け攻撃

避け攻撃は、スキが大きいだけの技ではない。実戦でその性能を活かし切れ。

避け動作中のみ出すことができる避け攻撃。この避け攻撃は基本的にガードされるとスキが大きく、手痛い反撃を受けてしまうが、それなりのメリットもある。それは、そのほとんどが回転系に属する中段攻撃で、さらにキャラごとに特殊な性能を備えているということだ(左表参照)。

また、タイミングの合った避けから出すときに注意したいのが、避け攻撃を出すタイミングが早過ぎると、避けた技の攻撃判定がまだ残っていて、避け攻撃の出掛かりをつぶされてしまうこともあるということ。避け自体は避けた技に当たることはないが、避け攻撃を出した瞬間にやられ判定が発生してしまうのだ。

避け攻撃を出す際は、避けたことをしっかり確認しよう。

技自体の出掛かりに避け性能がないキャラは、相手の技につぶされやすい。

避け攻撃の使い道

避け攻撃は、避け行動中にいつでも出せるという性質上、避けた後の反撃技として使っていくのが基本である。しかし、その中には、避け攻撃自体の避け性能を利用できるものや、リーチの長い回転系の中段技として使えるものもある。そういった、技ごとの性能もうまく活用しよう。

避け攻撃自体に十分な避け性能が備わっている代表例がアオイの身躱肘当て。この技は出掛かりの避け性能が非常に高い。スキのない技をガードされたときにこの技へ最速でつなぐことができれば、相手の中段と投げの二択を同時に回避することができるのだ。

また、ジャッキー、サラ、ラウ、ベネッサの避け攻撃は、ヒットしてもダウンせず(ラウはノーマルヒット時)、自分が有利となるため、その後はさらに攻め込むことが可能。

サラの場合なら、避け攻撃ヒット後にローリングフェイスクラッシュ(⇩Ⓟ+Ⓖ)と中段の打撃による二択を迫る、などが挙げられる。

スキのない技から避け攻撃へ最速でつなぐと、投げでは割り込まれない。

避け攻撃を狙える機会の多いジャッキーとベネッサは、その後の攻めも重要だ。

キャラ名	コマンド	避ける方向	使用頻度
リオン	⇘Ⓟ+Ⓚ	背中側	
アオイ	⇨⇨Ⓟ	腹側	
	⇙Ⓟ	背中側	
	⇩Ⓚ	背中側	
	Ⓟ+Ⓚ	腹側	
	⇨Ⓟ+Ⓚ	背中側	◎
	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	背中側	
	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	腹側	
	⇨Ⓚ+Ⓖ	背中側	
レイ・フェイ	Ⓚ	背中側	
	⇨Ⓟ+Ⓚ	腹側	○
	Ⓚ+Ⓖ	腹側	
	⇨Ⓚ+Ⓖ	腹側	
	⇧Ⓚ+Ⓖ	腹側	
	涅槃式中Ⓟ	腹側	
ベネッサ	⇨Ⓟ	腹側	◎
	⇨⇨Ⓟ	背中側	
	立ち途中Ⓚ	腹側	△
	⬇Ⓚ	背中側	○
	⇦⇨Ⓚ	背中側	△
	Ⓟ+Ⓚ	背中側	△
	⇘Ⓟ+Ⓚ	背中側	
	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	腹側	△
ベネッサ(ムエタイ構え)	立ち途中Ⓚ	腹側	△
	⬇Ⓚ	背中側	
	⇘Ⓚ	背中側	
	Ⓟ+Ⓚ	背中側	
	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	腹側	

キャラ名	コマンド	避ける方向	使用頻度
パイ	⬇Ⓚ	背中側	
ウルフ	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ	腹側	
	⇘Ⓚ	背中側	
	⇘Ⓟ+Ⓚ	腹側	
	⇨Ⓚ+Ⓖ	背中側	
ジェフリー	⇘Ⓚ+Ⓖ	背中側	
	⬇Ⓚ	背中側	
	Ⓟ+Ⓚ	腹側	
	⇨Ⓟ+Ⓚ	背中側	○
	⇘Ⓟ+Ⓚ	背中側	
	⇦Ⓟ+Ⓚ	腹側	○
カゲ	⇘Ⓟ	背中側	○
	⇙Ⓚ	背中側	
	⇨Ⓟ+Ⓚ	腹側	
シュン	⇨Ⓟ	腹側	
	⇙Ⓟ	背中側	
	⇙Ⓚ	背中側	○
	Ⓟ+Ⓚ	背中側	△
	⬇Ⓚ	背中側	△
	Ⓚ+Ⓖ	腹側	○
	転倒立中Ⓚ	腹側	
	横寝中Ⓚ	背中側	◎
	横寝中⇩Ⓚ	背中側	
リオン	⇦Ⓟ	腹側	
	⇩Ⓚ	背中側	○
	⇧Ⓚ	背中側	○
	⇘Ⓚ	背中側	◎
	⇩Ⓟ+Ⓚ	背中側	
	⇨Ⓟ+Ⓚ	腹側	

VF事典 **避け攻撃補足：**避け攻撃を出す際に覚えておきたいのが、避け攻撃の先行入力は効かないということ。技の硬直中などに避け攻撃(避け入力→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)を先行入力しても、避け移動しか出ない。このような状況で最速で避け攻撃を出したいときは、目押しが必要である。

投げが勝負の大半を決める！

投げに関する知識

投げに発生モーションが付き、1フレームで決められない！　今一つ使いどころに悩んでいるアナタ。投げこそ最大の武器ですよ。よ〜く理解してください。

Text：キャサ夫

ガード投げ抜けも忘れずに

『VF3』をある程度プレイしていた読者ならば知っているであろう「ガード投げ抜け」。これは、自分がやや不利な立場のときに迫られる、投げと打撃の二択攻撃を回避するときに用いられるテクニックだ。

やり方は、ガードされた打撃技の硬化時間中に投げ抜けコマンドを先行入力し、技の硬化が解けるまで©ボタンを押しておけば、投げ抜け失敗モーションが出てしまうのを防ぎつつ、確定反撃以外の打撃をガードすることができるというもの。つまり、投げが確定で決まる場面であえて打撃を狙ってくる相手に有効なテクニックというわけだ。『VF4』においても、このテクニックは十分使っていけるぞ。

反撃に投げが確定している場面でガード投げ抜けを入力しておけば……、

避けられないときに使え！

打撃による余計なダメージを防げる。ただし、下段攻撃に弱いのが難点。

避け投げ抜けをマスターせよ!!

自分が不利な場面でとりあえずでも避けを入力しておけば、意外に打撃をかわすことができるはず。

しかし、避けのみの入力は容易な半面、投げと回転系の打撃に対して無力なのが特徴だ。回転系の技は出す側にもそれ相応のリスクが伴うため、使用頻度が必然的に低くなると思われるが……。

しかし、投げに関しては対応策を知っておくべきだろう。そこで挙げるテクニックが「避け投げ抜け」である。基本的に操作方法はガード投げ抜けと同様、避けコマンド入力後に投げ抜けコマンドを入力すればいいだけ。仮に相手が打撃を選択すれば見事に避けることができ、投げを狙われても抜けることができる。

反撃は確定しないが、自分が不利という状況では、入力して損は無い。

確定反撃技が立ちⓅクラスの場合は、避け投げ抜けを多用することをオススメする。

立ちⓅより遅い打撃を狙われた場合は、避けが成功！　投げ抜け失敗モーションが出ないように。

意外と回避可能・投げ後のダウン攻撃

「投げを決められた後のダウン攻撃は回避できないもの」と、あきらめてしまっているプレイヤーはいないかな？　そんなプレイヤーに一言。バーチャは知識と頑張り次第でなんとかすることができるぞ！

実は、投げ後のダウン攻撃は回避できるものが予想以上に多い。今回はそのすべてを紹介できないが（次号一覧紹介予定）、ここで"投げ後にくらいやすいが、実は回避可能なダウン攻撃"の回避方法を説明しよう。

まずは、よりダウン攻撃を避けやすくするためのダウンダメージ回復法（早く起き上がるためのコツ）を知っておくべきだろう。では、投げでダウンしたら何をすればいいのか？　それは、後転起き上がりならレバーを後ろ、横転起き上がりならレバーを上か下、その場起き上がりならレバーを相手方向へ入力しながら、とにかく©ボタンを連打！

闇雲にレバーとボタンをガチャガチャやるより、この方法が最もスマートかつ早い起き上がりになるのだ。これは絶対に忘れないように。

ラウの大地倒襲後は、横転起き上がりでダウン攻撃を回避可能。

カゲの浮霞後は、その場起き上がりで回避が可能。

ジェフリーのスプラッシュマウンテン後も、横転で回避可能だ。

投げ抜け後の攻防ってどうなの？

『VF3』では、投げ抜け成功時に横投げや背後投げが決まることがあったが、『VF4』ではどうなのか？

結論からいうと、本作ではすべての投げ抜け後の状況において確定反撃は存在しない。ただし、抜けた側が多少有利な状況なのは間違いない。そのため、打撃と投げの二択を仕掛けることはできる。ジャッキーのニーストライクを例に説明をすると、投げ抜け成功後、ジャッキーは横向きの状態になっているはず。このとき、こちらが投げを選択し、ジャッキーが打撃を読んで立ちガードした場合は、横投げが決まる。逆にジャッキーが立ちⓅを出した場合は投げが決まらないが、その場合は打撃を出せばカウンターを奪うことができる、というようになっているぞ。

抜け後の状況にもよるが、基本的には確定反撃は存在しないものの圧倒的有利な立場と覚えておこう。

投げ抜けが成功したときは、大抵相手が横か背向け状態に。

打撃を警戒してガードしていれば、横、背後投げが決まるぞ。

シュンの通常投げを抜けると背後を奪える。背後攻撃の強い相手に対しては打撃を狙おう。

VF事典　**投げ抜け補足：**投げ抜けコマンドは複数の入れ込みOK！　上段、下段投げともにすべての投げ技を抜けることが可能だぞ　ただし、相手が投げを決める前後数フレーム以内の受け付け時間内にコマンドを入力することが条件となる。投げ抜けコマンドはニュートラルへ戻す必要もないので覚えておこう。なお、投げコンボに関してはその限りではないので注意。

特殊な投げ技を抜ける

前号の訂正を兼ねて、ここで改めてアキラの順身翻胯からの連係技と、ベネッサのハンドホールドからの連係技ガード方法を説明しよう。

まずアキラだが、順身翻胯で投げられたら、Ⓖボタンを連打しながらレバーを上下に連続入力しよう。すると、上下いずれの靠山壁もガード可能になる。しかし、ガードを読まれた場合は、独特のガードモーションの硬化中に開胯が確定してしまう。

基本的に順身翻胯からの靠山壁はガードするか否かの読み合いになっているので注意しておこう。

なお、バージョンAでは前述の操作方法で心意把もガードが可能になっていたが、バージョンBではガードコマンドがレバー相手方向+Ⓖに変更されたので、三つすべてをガードすることはできなくなった。

次にベネッサのハンドホールドだが、打撃はⒼボタンを押しつつレバー入力を下→ニュートラルと繰り返せばガード可能。後は、どこで投げを狙ってくるかの読み合いだ。

順身翻胯後がアツイ!

順身翻胯後の靠山壁を、どちらかきてもガードできるようになると、そこからさらにアツイ読み合いへ発展する。

ハンドホールド後は投げ一択!?

右手をホールドされたときは打撃をガードすることに徹し、左手をホールドされたときは投げ抜けに専念するのが理想的。

投げは立ちⓅよりも早い打撃技!?

確定反撃技として立ちⓅがヒットしなければ投げも決まらない、というのが『VF3』でのシステム。しかし、『VF4』ではそれが当てはまらない。本作では確定反撃に立ちⓅが決まらなくなった打撃技が多いが、それらをガード後は大抵投げが決まるのだ。つまり、『VF4』では投げを1フレームで出せなくなった代わりに、立ち確定反撃として投げのみ決められる場面が多数増えたということになる。

これは「投げ=立ちⓅよりも早く、避けることのできない打撃技」と捉えても問題はないだろう。うまく投げを決められないプレイヤーには、この考え方をオススメする。

ただし、この事柄が有効なのは、あくまで「立ちⓅは当たらないが、投げることはできる打撃技をガードしたとき」のみのこと。立ちⓅ以上の打撃技が確定反撃として決められるならば、その場合は確実に大ダメージを与えられる打撃技を優先して決められるようにしておくのが理想的といえるだろう。

避けの性能が優れている『VF4』では、いかに避け対策を考え、行動できるかが課題。打撃がダメなら投げてみる! しばらくはこれを心掛けて闘うといいぞ。

カゲの旋蹴りやラウの腿登裏旋脚が、立ちⓅは決まらないものの投げが確定する代表例。

キャラによってはガード後に投げでなく、避け対策で回転系の打撃技を使わざる得ないことも。

アオイ、パイ限定横下段投げ抜けはⓅ+Ⓖで

背後投げ以外は、どんな状況の投げ技も投げ抜けが可能になっている本作。ただし、横上段投げと横下段投げに関しては幾つか注意点があるので、それを説明しておこう。

まず横上段投げだが、投げ抜けコマンドを勘違いしがちな傾向にある。基本的に横上段投げは、相手キャラクターとの位置関係によって入力するレバーの方向を決定するのだが、正確には画面の中に映っている自分のキャラクターと相手キャラクターの位置関係ではなく、相手キャラクターが自分のキャラクターの右側面にいるか左側面にいるかで投げ抜けコマンドが決まる。勘違いしがちな例は、画面の中では自分のキャラクターが左側に位置しているが、こちらを向いていて、そのときレバーを右へ入力してしまうというもの。

これは横下段投げを抜ける場合も同様。投げ抜けコマンドのボタン部分がⓅ+Ⓚ+Ⓖとなるが、こちらも相手が自分のキャラクターのどちら側にいるかを確認することが重要。ちなみに、対アオイ、パイの横下段投げ限定となるが、この2キャラの横下段投げのみ、投げ抜けする側のボタン部分はⓅ+Ⓖになっていることに注意しよう。

対アオイ、パイの横下段投げを抜けるのはほぼ不可能。素直にあきらめましょう!?

横上段、横下段投げ抜けは、相手がキャラクターのどちら側にいるかが重要。勘違いに注意。

ベネッサの当て身を抜けろ!

まともにくらうと、体力ゲージ約4分の1のダメージを受けてしまうベネッサの上、中段パンチ系の当て身技。この技は、実は当て身された直後にⓅ+Ⓖコマンドを入力することで当て身を抜けることが可能になっている。当て身を抜けた場合も少しダメージを受けるが、投げ抜けできなかったときに受けるダメージの約4分の1程度に抑えられる。よって、ベネッサの当て身に対しては、しっかり反応して投げ抜けをできるようにしておきたい。

ハンドホールドも十分に注意しなくてはならないが、最近ではキック系の技を読んで当て身を使い分けているベネッサも多くなっているので、注意しておくといいだろう。なお、ハンドホールドと当て身は、ディフェンシブスタイル時にしか使うことができない技なので、ムエタイスタイルであることを確認した場合は当て身を警戒せずに闘えるぞ。

ベネッサに関するネタをもう一つ紹介しよう。マウントポジションを奪われ、追加ダメージを受けるパスガードナックル。だが、この技はタックルをくらった後にⒼボタンを連打しておけば追加ダメージを回避可能だ。覚えておこう。

パンチが当て身されたと思った瞬間にⓅ+Ⓖを入力すると……。

ダメージは受けるものの、致命傷からは回避が可能になっている。

パスガードナックルは、ダウンと同時にⒼを入力すると回避可能。

VF事典 Ⓚキャンセルで投げってスカせるの? という質問が多いので、ここで返答しておこう。今回の投げモーションは発生、持続があるため、発生モーションをスカしたとしても持続に吸われてしまう。そのため、前作までのようにⓀキャンセルで容易に投げをスカすことはできなくなっているのだ。ただし、Ⓚキャンセルのタイミングを遅くすることで、一応可能。

結城晶 Akira Yuki

単発技を戦術の軸にする以上、その弱点を何かしらの方法でカバーしていかなければならない。技をガードされた後の攻防を制せよ！

Text：ちゃっきー

不利な状況での選択肢を整理

躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）に代表される単発打撃をガードされた後は、対戦での大きなキーポイントになる。当然相手側の二択を受けるのは致し方ないが、できるだけ効率を高めることで対抗したい。

ある程度リスクを減らす万能の選択肢となるのが、中段当て身投げ抜けと避け投げ抜けの二つ。当て身は、上段Ⓟと Ⓚ、下段Ⓟを取れる通天砲もたまに使ってみるといい。

大ダメージを狙いにいくなら、対打撃の避け↓鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）、対投げの崩撃雲身双虎掌（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇧Ⓟ+Ⓖ⇩⇨ or ⇦Ⓟ）の二択へ。ただし、躍歩頂肘をガードされた後の避け↓鉄山靠は、肘系の技のスキを突くことができないことに注意したい（裡門頂肘後ならOK）。相手キャラによって、選択肢を変えていくことも重要だ。

また、ヒザ系の浮かせ技を打撃技の主軸とする重量級に対しては、躍歩頂肘よりもスキが小さい裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）も使っていきたいところ。ガードされてもしゃがみⓅ（または立ちⓅ）を出せば、ニーアタックなどヒザ系の技を止めることができるぞ。これでプレッシャーをかけておけば、その後の読み合いを有利に展開することが可能になる。

避け鉄山靠の威力は強烈。避け後、相手の背中側になるように移動すると威力大。

重量級戦は裡門頂肘・しゃがみⓅの連係が有効。出の遅い浮かせ技を止められる。

壁際の大チャンスを見逃すな

壁際に相手を追い詰めた状況では、アキラの持つ技の性質が大きな力を発揮する。壁のシステムを最大限に利用する方法を知り、大チャンスをモノにしよう。大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ+Ⓖ）で壁にヒットさせてのコンボなども、その典型例の一つだ。

真っ先に注目したいのが、猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）と捜下崩捶（⇦Ⓟ+Ⓚ）の二つ。これらはダメージが十分なため、壁際でヒットさせれば必ず壁よろけを誘発する。よろけさせることに成功したら、すかさず崩撃雲身双虎掌をたたき込もう。少し壁から離れた状態でヒットさせていれば、相手は回復してガードすることすら間に合わない。

また、壁ヒット時に狙いたいのは開胯（⇨Ⓟ+Ⓖ）と撃歩翻胯（⇩Ⓟ+Ⓖ）。壁ヒットのやられ中には、「ガードは可能だが技を出すことができない」時間があり、この二つの技はそのガードをも崩すことが可能だ。

壁際で狙う技の代表例は、易前腿（⇩Ⓚ）。これでガードを崩し、ダッシュ入力からの開胯につないでいこう。立ちガードを崩せば上歩衝掌（⇦⇨Ⓟ）が確実に決まり、安定したダメージが望める。

また、撃歩翻胯は立ちⓅで壁ヒットを誘発した後につなぐのがベスト。このとき相手がしゃがみガードしていても、崩しが成立する。

壁よろけのチャンスを見逃す手はない。壁際では常に意識し、崩撃雲身双虎掌を狙おう。

壁から少し離れた位置なら、回復もほぼ不可能。実戦では、密着でもほぼ入るだろう。

壁ヒットは、易前腿で狙うのが吉。このやられ中にはガードのみ可能な時間があり……、

立ちガードする相手に開胯を重ねれば、崩しが成立する。すかさずコンボをたたき込もう。

アキラ 連続技

大ダメージを狙うには、立ち状態からしゃかみタッシュ入力を使って馬歩衝靠（　　Ⓟ+Ⓚ）や白虎双掌打（　　Ｐ）につなくテクニックか必須　状況を確認し、最適なものを選択しよう.

躍歩頂肘カウンターヒットからの基本コンボは2。捜下崩捶カウンターヒット後など、崩れ系の後は、すべて連環腿（　ⓀⓀ）でOKだ。3は引き付けて鉄山靠を出すのがポイント。タイミング次第では連環腿を上回るダメージに。対軽量級は、状況限定だが1で大ダメージ。また、受け身攻めをしたいなら揚炮（　Ⓟ）がベストだ。

4はカウンターヒットならアキラ、ジャッキーを除く中量級まで。5は足位置平行なら重量級にも入る（八の字時は立ちⓅを省く）。6は中量級限定。上段攻撃をかわした後の反撃に使ってみたい。

7は前進して躍歩頂肘。一部のキャラにしゃがまれると白虎双掌打が当たらない。8はキャラ限定。9は、最速の白虎双掌打。開胯から狙いたい10は、八の字始動は連環腿のほうがベター。

- ①躍歩頂肘→馬歩衝靠→斧刃頂膝伏虎撃（⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ）→擒下炮（⇧Ⓟ）　力 軽
- ②躍歩頂肘→連環腿　力
- ③躍歩頂肘→鉄山靠　力
- ④馬歩衝靠→立ちⓅ→馬歩衝靠→白虎双掌打　軽
- ⑤馬歩衝靠→立ちⓅ→連環腿
- ⑥馬歩衝靠→上歩衝掌→連環腿　中 八
- ⑦順身翻胯～鉄山靠（⇨⇦Ⓟ+Ⓖ～⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ）→躍歩頂肘→白虎双掌打
- ⑧順歩翻胯→躍歩頂肘→白虎双掌打
- ⑨順歩翻胯→猛虎硬爬山（⇦⇩⇨Ⓟ）→白虎双掌打
- ⑩上歩衝掌→斧刃頂膝伏虎撃→擒下炮

VF事典 通天砲からの猛虎硬爬山後も連環腿が基本。猛虎硬爬山が当たらないこともあるが、このときでもそのまま最速で連環腿につなげば、さばき硬直中にヒットすることが多いぞ。なお、躍歩頂肘カウンターヒット後の鉄山靠は、ダウンする寸前を狙うのがポイント。ほかのうずくまり系の崩れからも狙えることを覚えておこう。遅らせる分ヒット確認が楽なのもうれしい。

基本の戦術のみで十分な闘いができるジャッキー。細部の精度を高めるとともに、使う技を増やすことでバリエーションアップを計ろう。

Text：ちゃっきー

スピニングバックナックルの活用

スピニングバックナックル（⇦Ⓟ）は、上段攻撃だがそこそこ出が早く、カウンターヒットで浮かすことができる技だ。その後の連係技も優秀で、使う価値は十分にある。こちらが有利な状況で、かつ相手がしゃがみ状態、というポイントが使いどころの一例。ゆっくり立ち上がる相手にもガードさせることができ、かつ立ち技を出してくればカウンターヒットする、というのが理想型だ。相手が横転受け身を取ったところに重ねるなど、工夫していこう。

スピニングバックナックルを横転受け身を取る相手に重ねるのは、有効な戦術の一つ。

しゃがみ状態の相手を攻めるのには意外に高い効果を発揮する。その後の展開もいい。

基本は、スピニングスラントバックナックル（⇦Ⓟ⇩Ⓟ）への派生。この技は、通常ヒットでもジャッキー側が有利になるという長所を持つ。ヒット後は、ライジングエルボー（⇨Ⓟ）と投げで二択を迫ることが可能だ。また、ガードされても下段投げで反撃を受けることはない。その後は、避けなどにつないでいこう。

また、もう一つの派生技ダブルスピンナックル（⇦ⓅⓅ）は、しゃがみⓅなど技モーションがしゃがみになる技をつぶせる性質を持っている。スピニングバックナックル後に手を出してくる相手には、これのディレイでカウンターを狙うのもいいだろう。カウンターヒット後は崩れダウンを誘発し、ダブルパンチニーキック（ⓅⓅ⇨Ⓚ）などで追い打ちすることが可能だ。

スピニングスラントバックナックルは、通常ヒットした後でもジャッキー側が有利になる。

さて、これらの連係技を警戒させておけば、1発止めからの攻めが効果を発揮する。このときは、もちろんライジングエルボーと投げの二択になるわけだが、投げを狙うときは少し遅らせるほうがオススメだ。ガードの堅い相手は、連係を警戒してしゃがみガード→ライジングエルボーを警戒して立ちガードと移行するケースが多いからだ。

派生技を警戒させておけば、1発で止めてからの攻めが有効に。バランスよく攻めよう。

背向け状態での受け身攻め

ビート&ナックルスピンの（Ⓟ+ⓀⓅⓀ）ヒット後など、背向け状態になる技でダウンを奪った後は、向き直らないほうが得策。背向け状態での先行入力で「相手方向にバックステップ」し、受け身を取る相手を攻め立てよう。もし受け身を取ってこない（または取れない）ようなら、バクチではあるが大ダウン攻撃でプレッシャーを与えていきたい。実際スピンキック系のダウンは受け身が少し難しく、慣れていない相手に対してはかなりの確率で入るぞ。

受け身攻めに使うのは、中段のブラインドバックナックル（敵背後Ⓟ+Ⓚ）と下段のターンロースピンキック（敵背後⇦Ⓚ）。どちらも回転系で、避けることができない。ブラインドバックナックルヒット後は、届けば連続ヒットするレバー前入れの立ちⓅにつなぎ、そこからの連係技で攻めるのがオススメだ。

背を向けるスピンキック系でダウンを奪ったら、すかさずバックステップで接近。

受け身を取った相手に二択を仕掛ける。中、下段ともに回転系の攻撃を使えるのが魅力。

ジャッキー　連続技

浮かした後は、立ちⓅからの連係を使うケースが多くなる。このときの立ちⓅは、必ずレバー前入れで出すクセをつけたい。通常の立ちⓅに比べ、空中での当たりやすさが格段に違うぞ。

①は、ニーキックからの大ダメージコンボ。通常ヒットの場合、葵、パイは足位置ハの字始動、ベネッサにはどちらの足位置でも入る（サラは入らない）。また、通常ヒットで中量級まで入るのが②。対重量級通常ヒット時は立ちⓅを省くこと。

ビート&バックナックル始動は、足位置を見分けることが重要。対重量級は、派生技のビート&ナックルスピンまでつないでおくのがベストだ。

⑥は、エルボーナックルロースピンキックの3発目に少しディレイをかけること。対ベネッサなど、条件次第ではエルボーナックルスピンキックが入ることもある。うつ伏せ受け身を攻めたいなら、ニーキックによる追い打ちでガマン。

マニアックなのが⑦。近距離でヒットしたとき限定で、エルボースピンキックなどもつながる。

①ニーキック（Ⓚ）→コンボナックルスピンキック（ⓀⓅⓀ）

②ニーキック→立ちⓅ→ダブルパンチニーキック

③ビート&バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ）→ダブルパンチニーキック

④ビート&バックナックル→しゃがみⓅ→スマッシュアッパー（⇩⇦Ⓟ）

⑤ビート&バックナックル→スウェーフック→ダブルパンチニーキック（⇦Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓚ）

⑥ヘビィボディ（スライドシャッフル中Ⓟ）→エルボーナックルロースピンキック（ⓅⓅⓀ）

⑦ブラインドバックナックル→ダブルスピンナックル（⇦ⓅⓅ）

VF事典 ジャッキーにはビート&バックナックルとニーキックという二つのコンボ始動技があるが、見返りの大きさでは後者のほうが上になる。中距離ではビートナックルのほうが有効だが、近距離で一発を狙うときには、ニーキックも使っていこう。投げ抜けのテクニックが向上したときにダメージ効率が大きく落ちるジャッキーだけに、このあたりで帳尻を合わせたいところだ。

サラ・ブライアント

目まぐるしく移り変わる状況の中、的確な判断がそのまま勝利につながる。威力に劣る分、手数と判断力で勝負だ!!

Text：H.L

フラミンゴに移行するポイント

フラミンゴからの攻めが光るサラは、チャンスがあればどんどん構えに移行していきたい。そんな中注目したいのが、セットアップコンビネーション(⇖ⓅⓀ)とスイッチキック(⇦Ⓚ)だ。

前者は、主に確定反撃技として使っていく。発生も早く連続ヒットし、その後のフラミンゴから強烈な攻めを展開できるのが大きなポイントだ(詳細は後述)。ヒザなど、比較的スキの大きな技をガードした後に狙っていこう。

それから後者は、立ちⓅ後の投げとの二択に使うのが比較的有効な手段だ。発生は多少遅いが、その利点は多い。相手がよろめいたらセットアップコンビネーションが確定。それがヒットしたらフラミンゴからの攻めを継続できる。さらに、ガードされても有利な状況を保てるなど、発生の遅さに目をつむってでも使う価値はあるだろう。

フラミンゴの状態を常に把握しよう

前号でお伝えした、フラミンゴに移行した時に有利になる状況を、今回はさらに細かく分類してみた。その際のポイントとなるのは、ライトハイキック(フラミンゴ中Ⓚ)だ。技の発生がそこそこ早く、下段技つぶしの効果もあり、ガードされても有利という非常に優れた技である。

①ライトハイキックが立ちⓅ、しゃがみⓅに打ち勝つ

この状況になるのは、スイッチキックカウンターヒット、ハイドサイドキック(Ⓟ+Ⓚ)ダブルライズキック(⇦Ⓟ+Ⓚ)ヒット、セットアップコンビネーションヒット、ライトハイキックガードorヒットorカウンターヒットである。

この時のサラの選択肢としては、技を出す相手にはライトハイキック、しゃがみガードにはカットインミドル(フラミンゴ中⇖Ⓚ)、立ちガード&避けに対してはガトリングキックビート(⇧⇦⇩⇨ or ⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)を決めていこう。

②ライトハイキックが、しゃがみⓅに打ち勝つが、立ちⓅに負ける

スイッチキックヒット後、ダブルライズキックガード後の二つがこの状況となる。

この時の選択肢は、①の選択肢にカットインパンチ(フラミンゴ中Ⓟ)を適度に交ぜていけばOKだ。

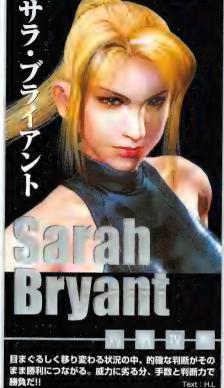
③ライトハイキックがしゃがみⓅに負ける

この状況は一応有利だが、不安定な選択を迫らなければならない。スイッチキックガード、ラウンドトリップキック(フラミンゴ中ⓀⓀ)ガード&ヒットがそれにあたる。

この時のサラ側の状況というのは、相手がしゃがみⓅを出してきたときの対応がフェイク(フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ)くらいしかない。つまり、相手のしゃがみⓅ以外の行動を的確に把握する必要がある。

基本的には、カットインパンチ、カットインミドル、フェイク、ガトリングキックビートを適度に使い分けていく。

その中で、相手が避けを多用するようであれば投げを多めに使い、しゃがみガードで様子を見る相手に対してはカットインミドルを狙っていくなど、行動パターンに合わせて優先する技を変えていくようにしたい。

ライトハイキック(フラミンゴ中Ⓚ)は、1発で止めておいた方が次の攻めにつなぎやすい。

よろけた相手にキャッチ投げを狙う際、相手がまったく回復しないと投げがスカってしまう。

カットインミドルを避けられた場合は、手痛い確定反撃を受けてしまう。

相手の避け行動に対しては、積極的にキャッチ投げを狙っていきたい。

サラ 連続技

技単発の威力が低いので、ダメージを取れる時はキッチリ決めていきたい。特にニーキック(　Ⓚ)からの連続技は、貴重なダメージ源だ

①の連続技は、軽量級にノーマルヒット以上、中量級にカウンターヒットで狙っていくものだ。アキラとウルフの平行スタート時、またジェフリーに対しては、立ちⓅ→ジャックナイフサイドキック(　ⓀⓀ)を決めていく。それ以外は、セットアップコンビネーション→サマーソルトキックでOKだ。

②のポイントは、しゃがみダッシュを先行入力しておくということ。ダメージは落ちるが、ジャックナイフサイドキックが安定する。

③を狙う上での注意点は、しゃがみⓅのタイミングをほんの少し遅らせること

④は、シュン、リオン、アオイ、レイ・フェイに決まる連続技だ。他のキャラに対しては、しゃがみⓅからドラゴンスマッシュキャノン(　Ⓚ)とダブルローキック(⬇ⓀⓀ)を使い分けよう。

VF事典 ニーキックがしゃがみガードにヒットした場合は、浮きが低くて空中コンボを狙えない。そこで、その状況に適した技がスイッチキックだ。相手が受け身を取ればフラミンゴから攻め込み、受け身を取らなかったらバウンドコンボとしてヒットする。ヒット後、受け身を取ったらフラミンゴから攻める、というように状況に合わせて攻めることができるぞ。

使う目的により、ための長短が重要な燕子掌。この技を連係に組み込み、主導権を握っていこう。最大ためも強力な技だぞ。

Text：がっちん

燕子掌のすすめ

技と技のつなぎに活躍する燕子掌（Ⓟ+Ⓚ）。この技をうまく連係に組み込んでいき、攻めを持続させていこう。

使いやすい場面の筆頭に鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）ヒット後がある。相手に最速で技を出されると打ち負けてしまうことはあるが、そう簡単にはつぶされないものだ。完璧に対処してくることのほうが少なく、実戦向きといえる。

この燕子掌の強みは、ためが可能なので、相手の動きに応じて技を繰り出せるところにある。何か技を空振りしたら、避けを見てから、さらにガードで様子を見ていたら最大ためも使っていこう。最大ためをガードさせた後の虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）は確定でヒットする、と言ってもいいほどよろけ回復が難しくなっている。その後は、下のカコミにある連続技を狙っていこう。

燕子掌を狙うポイントはほかにもある。今まで避けや燕陣旋風脚（⇦Ⓚ+Ⓖ）を使ってきた連係に燕子掌も組み込んでみよう。肘撃（⇨Ⓟ）をガードされた後や、連掌旋風腿（⇦ⓅⓅⓀ）ヒット後などに、避けと交ぜていけば有効だ。

ちなみに、連掌旋風腿は一気に出し切らずに斜下掌（⇦Ⓟ）でヒット確認をしてつなげていくといい。地道にダメージを与えていける技なので、要所で使っていきたい。

独特の構えで相手の技がヒットしにくい燕子掌。上段攻撃をかわすのはもちろん、後ろに下がる姿勢も有利に働く。

最大ためからのダメージ源があることで、よりパワーアップ。追加ダメージに左右するため、相手との足位置も確認だ。

崩れダウンからの連係

ラウにも相手をうつ伏せの崩れダウンに狙える有効な連係がある。始動となる技は転身穿肘撃（⇨Ⓟ+Ⓚ）と虎燕転身右担肘（⇦Ⓟ+ⓀⓅ）2発目のカウンターヒット時。どちらも下のカコミにあるように確定の連続技を決められるが、相手の横転受け身を想定してさらなる大ダメージを狙ってみようというもの。

まず、ダウンさせる技は連掌旋風腿。これで相手をうつ伏せのダウン状態に持っていく。始動技のカウンターダメージと、この連掌旋風腿だけでも、それなりのダメージが奪えているのが強み。

主に虎燕転身右担肘から狙っていく。ディレイを使っていくと、より効果的かつそのチャンスも多くなる。

ここでダッシュから旋中腿（⇦Ⓚ）を狙うわけだが、最速だと早すぎるので注意。相手が地面に着く、少し前くらいからダッシュを入力するといいだろう。この辺りのタイミングは、実際のプレイで感覚をつかんでもらいたい。

旋中腿がヒットしたら順歩冲掌（⇦⇦Ⓟ）で浮かせにかかり、後は順歩連掌（⇦⇦ⓅⓅ）～連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）を決めていこう。

相手キャラ、空中コンボ中の技のつなぎの早さ（ディレイを使えば）、壁に押し込めた場合などであれば、最後の締めは連環背転脚（ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ）にすることも可能だ。

虎燕転身右担肘は技自体にスキが大きいため、次につなぐ連掌旋風腿は早く入力しすぎないよう注意。崩れダウン後の旋中腿を当てるタイミングは中央の写真くらい。やや練習が必要だ。旋中腿後は順歩連掌からのコンボへ。

ラウ 連続技

カウンターヒット時から狙えるものや、ハーフカウンター（相手の硬直にヒット）時、最大ためをガードさせた場合に狙えるものを紹介しよう。

1の連続技は一部例外あり。パイと瞬帝（足位置平行）には連掌転身掃脚にしよう。

2はカゲまでの中量級なら斜上沖捶～が可能。リオン、レイ・フェイはハの字のみとなる。

3は斜上沖捶～がまともに入りにくいので、全キャラ共通で連掌転身掃脚を推奨。

4は相手のスキにたたき込んだハーフカウンターを想定。斜上沖捶～にするなら、ベネッサまでの軽量級、ハの字限定でラウまでの中量級に可能。

5は距離が近いほど決まりやすい。少し離れている場合は連環転身掃脚を、角度がずれている場合は何も入らないときもあるので注意しよう。

6 7は燕子掌を最大ためでガードさせた場合のコンボだ。相手との足位置関係をしっかりと見極めて、どちらを入れるか判断しよう。

VF事典
崩れダウンからの連係の途中で旋中腿を使用するところがあるが、踏襲撃（相手ダウン時Ⓚ）があるためコマンドが重複して化けやすい。これを防ぐには、前ダッシュしたときに入力した をニュートラルに戻さず とすればいい。なお、締めの部分の順歩連掌が斜上沖捶になることも多い。技が届かずに浮かせることはできないが、そのまま連環転身掃脚を出そう。

パイ・チェン Pai Chan

多くの要素が絡む撃燕掛塔を詳しく解説。中量級以下が相手なら、なかなかのダメージを奪える。投げ技のバリエーションに加えよう。

Text がっちん

撃燕掛塔からの動き

崩し投げ、撃燕掛塔（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）からの追加コンボを、詳しく解説していこう。

基本となるのは撃燕掛塔→高蹴腿（Ⓚ）→連捶蹬起脚（⇙ⓅⓅⓀⓀ）。高蹴腿の部分は厳密には回復可能だが、実戦では回復はかなり難しい。連捶蹬起脚への移行は、高蹴腿で浮かせているためダウン攻撃の雷陰掌打（敵ダウン中⇙Ⓟ）になってしまう。それを防ぐには、高蹴腿後あらかじめレバーを⇙に入れればいい。

以上のコンボを決められるのは、アキラ以外の中量級と軽量級キャラクター。アキラと重量級のジェフリー、ウルフの3人に対しては蒼下連捶掌（⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ）が有効だが、蒼下捶（⇙Ⓟ）の部分で受け身を取られてしまうので、このコンボを狙う機会は少ないだろう。逆に軽量級のパイ、ベネッサ、サラ、葵であれば、連捶蹬起脚の代わりに連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）を決めることができる。

高蹴腿の部分は、相手が全く回復作業を行なわなかった場合に、空振りしてしまうキャラクターが存在する。

パイ、ジェフリー、ベネッサ、葵、レイ・フェイが該当するのだが、逆をいえば、それらのキャラクター以外であれば、相手の回復作業を気にすることなく高蹴腿を狙っていける。

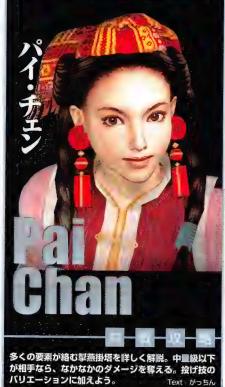
撃燕掛塔で相手を崩しあとは、高蹴腿を狙ってみよう。回復可能だが狙う価値はある。

中量級以下のキャラクターがターゲット。あらかじめ⇙に入れっぱなしで蒼下捶を出すのがコツ。

崩れダウンからの攻め

パイも相手を崩れダウンにした後、追い打ちでダメージを奪いつつ攻めを発展させることが可能だ。始動となる技は、上歩沖掌（⇦Ⓟ）のカウンターヒット時。周知の通り下段投げを決めることもできるが、ここで紹介する連続技を推奨したい。相手の横転受け身を誘って、よりチャンスを広げていこう。

上歩沖掌→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）と決めたら前ダッシュして旋中腿（⇙Ⓚ）。最速で入力すると、やや早過ぎることに注意。⇨⇨⇨で前ダッシュしてから旋中腿を出すくらいがちょうどいい。この辺りは感覚の問題なので、何度もトライしてつかんでほしい。

旋中腿がヒットしたら、燕青虎双破（しゃがみ状態⇨Ⓟ）か、前ダッシュで近寄ってから高蹴腿で空中コンボへ発展させよう。前者は⇙⇙⇨Ⓟと入力する必要があり、少し難しめ。後者は操作が簡単だが回復される可能性が少々高くなる。踏み込みが浅いと高蹴腿が当たらない場合もあるので注意したい。

自分のやりやすいほうを狙っていき、ヒット後は連環転身掃脚を使った空中コンボでダメージを与えていこう。ここまで決めることができれば、かなりの体力を奪うことができる。

相手をうつ伏せの崩れダウンさせるには、上歩沖掌のカウンターヒットが必要条件となっている。

オススメなのが前ダッシュしてからの高蹴腿。お手軽なのでまずはここからトライ。

こちらも完全な確定ではないが、燕青虎双破から狙える。素早い入力が必要になるぞ。

空中コンボ後、相手が横転受け身したら旋中腿を相手の背後にヒットさせよう。

パイ 連続技

カウンターヒットばかりがコンボ始動技の条件ではない。ノーマルヒットや投げ技からでもコンボを狙っていけるぞ。

①の連続技はアキラ、ウルフ、ジェフリーに対しては入らない。②は本文の説明通り軽量級限定。

③はノーマルヒットから狙えるので、チャンスは多いだろう。大技のスキにたたき込もう。

④はしゃがみⓅから狙っていくのが基本だが、本文中にある旋中腿背中ヒットからも狙える。

⑤は投げからの追加ダメージ。高蹴腿や旋中腿などの選択を仕掛けることは可能だが、安定したダメージを奪っておくことも重要だ。

⑥は重量級以外に決めることができる。重量級にはしゃがみⓅ→飛燕烈脚（⇩+ⓀⓀ）というコンボにしよう。なお、カウンターヒットならもっと楽に拾うことができる。

⑦は打撃での追い打ち。燕風輪翔（⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）→飛燕烈脚としても、ダメージに大差はない。

①撃燕掛塔→高蹴腿→連捶蹬起脚　中

②撃燕掛塔→高蹴腿→連環転身掃脚　軽

③[illegible]（[illegible]Ⓟ）→連環転身掃脚

④燕青虎双破→連環転身掃脚　力

⑤飛燕[illegible]（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）→飛燕烈脚

⑥仆腿（⇦Ⓚ⇩）～金鶏（仆腿中Ⓟ＋Ⓚ）→連環転身掃脚　中

⑦上歩沖掌→飛燕弾腿　力

VF事典 空中コンボで使用する技に連環転身掃脚でなく連捶蹬起脚を選ぶプレイヤーは多い。すべてヒットすれば前者のほうがダメージは高いが、起き攻めのしやすさで後者を選ぶのもアリだろう。なお、連環転身掃脚を決めた後はパイはしゃがみ状態になっている。ここで相手が受け身後に技を出そうとすると、ちょうど腿豊裏旋脚が重ねられるタイミングになる。

よろけからエルボーバット（⇦Ⓟ）の連係が、猛威を振るいつつあるウルフ。この連係を使いこなせば、闘い方に幅が出る。覚えるしか！

Text：ブンブン丸

いかによろけ状態を作るかがカギ

巷でも猛威を振るっているであろう、よろけた相手へのエルボーバット（以下エルボー）からの投げ。オレは「超コンボエルボー」って名付けてみたんだけど、どうよ。ストレート過ぎ？　まあいいや。

この超コンボエルボーは、よろけ状態にできる技からなら、常に狙うことができる。ここでは、それぞれのよろけ技から超コンボエルボーを入れる際のコツを伝授しよう。逆に超コンボエルボーに困っているプレイヤーも、対策を立てるために見ることをオススメする。

まず、最も有名なのがバーティカルアッパー（⬇⇦Ⓟ）カウンターヒットから。相手がかなり素速く回復すればエルボーバットは回避可能だが、非常に難しい。通常はある程度回復すると読んで、最速でエルボーを出しておこう。

ここで相手との間合いが若干離れるが、ジャイアントスイング（⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ）、KS（⇧⇩⇨ or ⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ）といった投げ間合いの広い投げなら確定で投げを決めることが可能だ。ただし、相手が回復しない場合、最速のエルボーはヒットしない。このときはダッシュで間合いを詰めてからエルボーを狙おう。

つまり、相手がよろけた時点で回復を行なうか行なわないかを読んでエルボーの出し方を変える必要があるってワケ。覚えておけよ。

ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟため）、レベルバッククラッシュ（Ⓟ+Ⓚため）、ローリングソバット（⇨Ⓚ+Ⓖ）、アローナックル・リアル（⇦⇦Ⓟ）で相手をよろめかせてエルボーを当てる場合は、最速でエルボーを出せばOK。相手との間合いも近くなりやすく、KS以外の通常モーションの投げ技も狙える。

ただし、ソバットは相手のよろけ時間が短めなので、よろけ回復してエルボーをガードされる可能性も高くなる。その場合はエルボーではなく投げを入れ込んでおくのが効果的だ。それ以外のよろけ技からは、ウルフの硬化時間が長いため、エルボーを決めることはできない。

……と、超コンボエルボーの狙い所はこんなトコロ。相手のよろけの回復行動が早い場合は、そこを読んでの投げといった行動を取る必要もあることを忘れずに。後は、いかによろけ技を使いこなせるかが重要になってくる。

ニーブラスト（⇨Ⓚ）やショートショルダー（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）ばかりに頼らず、テクニカルなウルフを目指そうぜ。

よろけ状態にエルボーを当てると、なぜかダウンしない。

しかも、間合いの広い投げであれば、確定で決めることが可能。

相手がまったく回復動作を行わなかったときに、最速でエルボーを出してしまうと空振りするぞ。

最大ためのショルダーアタック。立ちガードするとよろけ状態になるので、ここもチャンスとなる。

ローリングソバットのよろけ時間は短く、ガードされやすい。そこを逆手に取って、投げを狙いにいくという選択肢も。

パワーアップした真の秘密兵器

バージョンBではロースマッシュ（⇩Ⓚ）をガードされても、打撃での確定反撃を受けなくなった。下段投げだけは確定の返し技になるが、それでも十分高性能な下段技。

中間間合いで相手の技をつぶす場合や、けん制する際の仕掛け技として使える。投げ間合いの広いKSなども織り交ぜていけば、中間距離でも相手にプレッシャーを与えることができるだろう。

ウルフ　連続技

ウルフの空中コンボは、エルホーで相手を地面にたたき付け、受け身が取れないところへダウン攻撃、またはタフルクロー（敵ダウン中 Ⓟ+Ⓖ）を狙うのが基本。

1は浮きの高さでⓅの数を調節。始動はショートショルダーでも可。最後はダウン攻撃のエルボー（敵ダウン中 Ⓟ）でもいいが回復可能。エルボーバットが入らない場合ショートショルダーへ。

2は軽量級限定でダメージ、運ぶ距離共に優秀。高さに応じてⓅの数を調節しよう。3は相手の浮きが低いときに。ハの字限定で重量級にも決まる。

4はエルボーバットで相手をダウンさせた際のコンボ。よほど距離が遠くない限り全キャラに決まる。5はローパンチカットでヒザが出た場合のコンボ。最速のエルボーバットが確定で決まるが、距離が遠いのでダウン攻撃で代用。6と7は背後に回った場合。カゲまでの中量級なら6、相手が重くて浮かない場合は7。トーキックスタナーは背後からヒットしたときも投げが成立するぞ。

①ニーブラスト→立ちⓅ×2→エルボーバット→フロントロールキック（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）　力

②ニーブラスト→立ちⓅ×2→1、2、アッパー（ⓅⓅⓅ）　軽 力

③ニーブラスト→しゃがみⓅ→ショートショルダー　軽 中

④エルボーバット→スクリューラリアート（[illegible]ⓅⓅ）

⑤ローパンチカット（⇩Ⓟ+Ⓚ）→エルボーバット→フロントロールキック

⑥ローパンチカット→ショートショルダー→エルボーバット→フロントロールキック　軽 中

⑦ローパンチカット→トーキックスタナー（⇩Ⓚ+Ⓖヒット時Ⓟ+Ⓖ）　重

VF事典　**コンボ補足：**アローナックル・リアルから、ニーブラストやレバーを➡に入れながらのダブルハイキックなどのコンボを入れれば、相手は頭をこちらに向けてのうつ伏せ状態になる。ここで相手が横転受け身を取ったらコメットフックを決め、背を向けてよろけたところにエルボーバット。相手はダウンせずに特殊よろけ状態に……。もちろん投げが確定する！

ジェフリー・マクワイルド Jeffry Mcwild

要所要所で避け投げ抜けを使われ、やや詰まりがちなジェフリー使いが多い様子。起こし後や技ガード後の避け対策を、しっかりマスターしておこう！　Text：キャサ夫

崩しダウン後は積極的に起こせ！

エルボースタンプ（⇦Ⓟ）やヘッドアタック（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）後は、ダウンさせた相手を起こすことが可能。この場面はダウン攻撃も必ず決まるが、よりダメージを求めるなら起こすことをすすめる。基本的に起こした後はジェフリー側が先に行動でき、起こし後は打撃と投げの二択を迫るのが有効となっている。

しかし、上級者が相手になると回復避け投げ抜けというテクニックを使ってくるため、いずれの選択肢も回避されることがある。ここが問題だ。

必ず避け投げ抜けをする相手なら、避けを確認してからヘッドアタックがオススメ。避けの確認が困難な場合は、ヘビィバックナックル（⇦Ⓟ＋Ⓚ）を腹側避け対策に、トルネードハンマー（⇨⇦Ⓟ）背中側避け対策に使うといい。

ダウン後に起こす行動は、相手に大きなプレッシャーを与えることができるぞ！

避け投げ抜けをされたとしても、投げの選択肢は外せない。投げを使い分け、積極的に狙え！

避けを多用してくる場合は、踏み込んでからのヘッドアタックがオススメだぞ。

スレットスタンスも有効。構え中は避けた相手方向へ向く性質があるので覚えておくといい。

崩しダウン後は確実に体力を奪え！

ヘルスタップ（⇨＋ⓅⓀ）orカウンタートーキック（Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ）がカウンターヒットした際、相手が崩れダウンモーションになり、下段投げを決めることができる。しかし、3通りある下段投げも複数のコマンド投げ抜けが可能なため、上級者相手だとほぼ投げ抜けされるだろう。

そこで、崩しダウン後はダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）で確実にダメージを与えることをオススメする。

といっても、こんな当たり前のネタを武器にするわけではない。注目すべき点は、ダッシュエルボーアッパーを決めた後の相手の行動！　ダッシュエルボーアッパー後、相手が横転受け身を取った場合、無条件で追加ダメージを与えることができるのだ。

横転受け身の起き上がりに再度ダッシュエルボーを重ねることで、相手を背向けよろけ状態にすることが可能。そして、よろけ回復が可能となっているので確定ではないものの、さまざまな連係を狙うことができる。

現在、最もダメージを与えられるものは、踏み込んでケンカアッパー（⇧⇧Ⓟ）で浮かせたところにキリングトーキックハンマー（➡ⓀⓀⓅ）を入れるコンボだ！

崩れダウンにはダッシュエルボーアッパーが確定ヒット！　下段投げより与えるダメージは少ないが、確実だ。

崩れダウン状態にダッシュエルボーアッパーを決めたら、その後の相手の行動に集中！　受け身を取らなかったらダウン攻撃。その場受け身なら下段投げ。横転受け身をしたら起き上がりにダッシュエルボーを重ねよう！

ジェフリー　連続技

浮かせ技、たたき付け技からコンボを狙うことができるジェフリー。投げを狙う場面でも、打撃が有効になる。場合によっては投げよりコンボでのダメージのほうが大きいことも

始動技ニーアタックは、基本的にケンカアッパーでも代用できる。1は中量級相手に決めるコンボ、2は軽量級、中量級（カウンターヒット時）に、3は基本的に軽量級相手に決めるコンボ。ただし、足位置平行限定。ハの字の場合は立ちⓅ1発からヘッドアタックを決めよう。また、最後はボディープレスではなく起こすことも可能になっているので、リングアウトを狙うならば起こすように。

③とほぼ同等のダメージを与える④は、完全軽量級限定コンボ。最後の攻撃がたたき付けになっているが、ダウン攻撃は確定しないので注意。

⑤は軽量級に確定。中量級相手の場合、正の字だと決まらない。⑥はアキラ以外の中量級まで。

⑦の壁限定コンボは、壁に当たる角度も関係してくるので、かなり不安定なコンボといえる

①ニーアタック（⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー　軽 中

②ニーアタック→立ちⓅ×2→ダッシュエルボーアッパー　軽

③ニーアタック→立ちⓅ×2→ヘッドアタック→ボディープレス（敵ダウン中⇧Ⓟ）　軽 中

④ニーアタック→立ちⓅ×2→キリングトーキックハンマー　軽

⑤ヘッドアタック→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー　軽

⑥マシンガンヘルスタップ（Ⓟ＋ⓀⓅⓅ：3発目カウンターヒット）→キリングトーキックハンマー　カ 軽 中

⑦ニーアタック→立ちⓅ×2→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー→ボディープレス　壁

VF事典　リンク際でリングアウトを狙った投げ技、バックスロー（⇦Ⓟ＋Ⓖ）に要注意！　リングアウト寸前まで追い込まれると、どうしてもバックスローを狙いたくなるのがジェフリー使いの心理。しかし、リング際でバックスローを決めても自分が先にリングアウトしてしまうのだ！　どうにもこうにも納得のいかない点ではあるが、注意しておいたほうがいいぞ。

決定力不足を感じることの多い影丸(以下カゲ)。唯一の一撃必殺技は、やはり弧円落。立ち合いでは、動きの速さを利用し、いかに翻弄するかが課題だ。Text：キャサ夫

豊富な投げ技を使い分けよう

カゲのダメージ源は、投げ技の使い分けにある。対戦時は、いかに投げを決めることができるかで、勝敗の行方が左右するといっても過言ではないだろう。

代表的な投げの狙いどころは、しゃがみⓅヒット後、よろけ誘発時、確定反撃時などが挙げられるが、あくまでも自分が有利な場面での話。

では、ほかにどのような場面で投げを狙うのか? それは、打撃をガードしたときorされたとき、五分の状況になった場合が当てはまる。避け投げ抜けに対しては、積極的に投げを狙っていこう!

連係を駆使して投げを狙う。背後攻撃の断ち手刀(敵背後Ⓟ+Ⓚ)からなど、ガードで固まりがちなところを投げろ!

キーポイントは風閃刃

前述の投げ狙いを活かすには、打撃の活用が必須。そこでオススメしたいのが風閃刃(⇦Ⓟ)。相手の上段Ⓟをかわす性質、そしてガードされた場合でもお互い五分の状況。

さらに、腹側のみ避けることが可能だが、技のタイミングに合わせなければ避けることができないといった性能を兼ね備えている。

風閃刃カウンターからは、空中コンボで体力ゲージ約5分の1を奪うことができる。対戦中の使用頻度を高くすることで、相手の連係をかいくぐる機会も増えるはずだ。

ラウンド開始時に風閃刃を出せば、立ちⓅと避けをつぶすことができる。

十文字構え中の蹴り技対策

肘打ち(⇨Ⓟ)、螺旋(⇦Ⓟ)から十文字構え(Ⓟ押したまま)へ移行し、反撃のⓅ系の技を葉隠流 陰・水月砲(十文字構え中Ⓟ+Ⓚ)でさばく戦法が強いのは知っての通り。

しかし、使用頻度の高さから相手に対策を練られ、その結果ヒザ系の技で反撃を受ける場面も多いだろう。

そんなときは、水月砲のコマンド(Ⓟ+Ⓚ)を押し続けてみよう。こうすると、通常の構えに戻ることができ、すべての打撃をガードできるぞ。

十文字構えの連係は、カゲ対策を知っている相手に対しては使用頻度を抑えておこう。

水月砲はヒット、ガード問わず通常構えに戻し、避け投げ抜けを入力するのがベストの選択肢。

確定反撃技に散弾螺旋

確定反撃で立ちⓅが決まる場面は投げ技も決まる。弧円落(⇦Ⓟ+Ⓖ)、刀霞(⇦Ⓟ+Ⓖ)、浮霞(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)が決まれば、いずれも体力ゲージ約4分の1強のダメージを与えるが、複合投げ抜けを考えると確実性に欠ける。

そこでオススメするのが散弾螺旋(ⓅⓅ⇦Ⓟ)。立ちⓅが当たれば螺旋まで連続ヒットする散弾螺旋を使うことで、確実にダメージを与えることができ、螺旋後の連係の組み立て次第で有利な展開を作り出すことが可能なのだ。

散弾螺旋後に使用する有効な連係には、散弾螺旋裏蹴り(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)、肘打ち、投げ、そして十文字構えが挙げられる。散弾螺旋がヒットした場合は硬化差的にも圧倒的有利なのは当然のこと。ガードされた場合でもこれらの連係を使い分けることで、有利に展開できるのが、この技の最大の特徴だ。

確定反撃に投げor立ちⓅしか決まらない技をガードした場合、素早い連係を組み立てるならば散弾螺旋がオススメ。

散弾螺旋ヒット後は状況的に有利。ここで、相手の動きに対応した選択肢を選択できるようになるのが理想的。

カゲ 連続技

弧円落からは、対キャラごとの最大ダメージコンボを。リングアウトが可能ならば、より距離を運べるコンボをマスターしよう! ヒット率の高い風閃刃(⇦Ⓟ)からのコンボも忘れるな!

1は重量級以外に決まる弧円落後の最大ダメージコンボ。水車蹴りを当てるには、側弾重ねキャンセルにすること。2は対重量級の最大ダメージコンボ。斧旋連脚で相手をたたき付け、受け身が取れない状態に影刃が決まるぞ。なお、奈落落としにすると受け身後に反撃を受けるので、必ず影刃で止めること。

3は2と同等のダメージを与えつつ、最も距離を運べるコンボとなる。リングアウト狙いに最適。

4と5は、いずれも影刃が確定しているが、足位置がハの字のときは螺旋裏蹴り、または風刃裏水車を決めることができる。

6～8は風閃刃後の条件別最大威力コンボだが、起き上がりを攻めるなら風刃裏水車がオススメ。

9は、ヒット後受け身を取られなければ、再度背向けから二択を迫ることが可能。

①弧円落→浮身踵蹴り(⇦⇦⇨Ⓚ)→旋風刃(⇩Ⓟ+Ⓚ)→側弾重ねキャンセル(⇨ⓅⓀⒼ)→水車蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)
②弧円落→浮身踵蹴り→立ちⓅ→斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)→影刃(⇦⇩⇦Ⓟ)
③弧円落→風閃刃→螺旋裏蹴り→立ちⓅ→風刃裏水車(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)
④円月蹴り→しゃがみⓅ→影刃
⑤円月蹴り→しゃがみⓅ→螺旋裏蹴り(⇦ⓅⓀ)
⑥風閃刃→立ちⓅ×2→風刃裏水車
⑦風閃刃→立ちⓅ→布影連脚(⇨⇦ⓀⓀ)→影刃
⑧風閃刃→立ちⓅ×2→水車蹴り
⑨身揚蹴(敵背後Ⓟ+ⓀⓀ)→浮身踵蹴り
⑩身揚蹴→曲輪蹴り(⇦⇨Ⓚ)

VF事典 **浮霞後に背後へ回って二択：**浮霞後、ダウンしている相手に1回ダッシュで近付いてから螺旋を出すと、背後に回り込むことが可能。そのままカゲは背向け状態になっているので、半月蹴りと身揚蹴の二択を仕掛けよう。ちなみに背後に回り込んでからの身揚蹴は、タイミングが合えば起き上がり下段攻撃は確実につぶせるぞ。浮霞後はダウン攻撃をその場起きで回避されるので、積極的に狙おう。

まずは酒を8杯。そして10杯。さらに25杯飲むと、無敵モードが発動。果たしてこの意味は……？　それが今、明かされる!?

Text：キャサ夫

龍尾脚後は酒を8杯飲むまで我慢!?

龍尾脚（⇧Ⓚ＋Ⓖ）ヒット後に転身双冲掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）を当てて地道に酒を3杯ずつ飲む戦法は一般的。しかし、転身双冲掌後に横転受け身を取られると、確定反撃を受ける。

例えばラウの双虎烈把（⇖Ⓟ＋Ⓚ）、カゲの岩暫破（⬇⇖Ⓟ）といった技。飲酒の代償にダメージを負うわけだが、やはり酒はシュンの強さの源。飲酒8杯で連撃後下蹴腿が連続技に、10杯で豪杯旋舞を使える。25杯以上では、横寝中の涅槃連撃下腿（ⓀⓅ⇩ⓀⓀ）が何とガード不能に。

反撃のリスクを負って飲み続けるかは、君次第なのだ。

龍尾脚後の転身双冲掌は、ある意味自殺行為。反撃技を知っている相手に対して乱用は禁物だ。

月牙叉拳カウンターヒットから、狙え7割コンボ！

月牙叉撃（⬇⇖Ⓟ）がカウンターヒットすると、崩れダウンモーションを誘発する。その状態にしゃがみⓅ→背旋肘廻下脚（⇗ⓅⓀ）を決めるのが、最大ダメージを与えるベストのコンボとなっている。

しかし、この崩れダウンモーションは他キャラの特殊コンボと同様、コンボ後に相手が横転受け身を取った場合に側端脚（⇖Ⓚ）を当てて背後よろけ状態にすることが可能になっているのだ。

そのため、月牙叉撃カウンターヒット後は背旋肘廻下脚のコンボを決めずに、再び月牙叉撃で追い打ち、またはしゃがみⓅ→背旋肘（⇗Ⓟ）止めで受け身を誘うのが理想的。

相手が横転受け身を取ったところに側端脚がヒットし、見事に背向けのよろけ状態になったら、仰飲連環単脚（⇖ⓅⓅⓀ）がほぼ確定でヒットする。1発目で浮かせることができ、3発すべてヒットするはずだ。ちなみにこの特殊コンボだが、体力ゲージ約7割を奪うぞ。

月牙叉撃の使用頻度は、決して低くない。カウンターでヒットする場面も、よく見るはずだ。

とにかく相手が受け身を取れる状態にするのが目的。横転受け身を祈りつつ、ミドルキック（側端脚）で追撃だ！

その後の仰飲連環単脚は、ほとんど確定といっても差し支えないほど回復が難しい。

倒立を活かした連係

倒立は、仰飲連環単脚から酔仙倒立（Ⓟ＋ⓀⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）につないで移行する場合が多い。倒立からの連係が強いので、空中コンボで仰飲連環単脚を決めた後に派生できれば理想的。空中コンボ後、相手が受け身を取らなければ、倒立のまま起き上がりを攻めることができる。ここで相手が起き上がり攻撃を出してきても倒身連脚（転倒立中Ⓚ）で中、下段いずれの起き上がり攻撃もカウンターでつぶす。

受け身を取られた場合は、すかさず転身酔酒靠（転倒立中Ⓟ＋Ⓚ）をキャンセルして横寝へ移行するのがオススメ。

横寝からは、2発目が強制ガード性質になっている涅槃蹴捶（横寝中ⓀⓅ）を出すようにしよう。以上が倒立を使った基本的な連係だ。

挑腕撩拳（⇩⇖⇨Ⓟ）、龍尾脚後の空中コンボで仰飲連環単脚を決めた場合は、積極的に倒立へ派生しよう。

ダウンしている相手の目の前で逆立ちしていれば、相手は起き上がり攻撃を出したくなるものだ。しかし……。

それがワナ！　相手が動いた瞬間に倒身連脚を出せば、中、下段いずれの起き上がり攻撃もつぶすのだ！

シュン　連続技

主力兵器の挑腕撩拳、龍尾脚がコンボ始動技になっているのが最大の特徴。酒を8杯以上飲んだときのコンボは威力絶大！　仰飲連環単脚が、ダウン攻撃に化けないように注意！

シュンのコンボは、他キャラに比べると足位置や体重別で限定されるものが少ないため、容易に決めることができる。

①は基本中の基本コンボ。コマンドミスで横寝にならないように注意。②は飲酒6杯以上8杯未満時のコンボ。③のコンボは、軽量級に対してのみ最速で入力すると当たらないので、やや遅らせて仰飲連環単脚を始動させること。

④は、シュンの十八番コンボ。体力ゲージ約3分の1弱を奪うので、必ず決められるようにしておこう。

⑤のコンボは、前述の横転受け身狙いと対にして確実にダメージを与えたい場合に使用。しゃがみⓅ後、後蹴連腿（⇧ⓀⓀ）にすれば、仰飲酒も可能。

⑥、⑦は飲酒数によって使い分ける。⑧は横掃撃後の挑腕撩拳コマンドが難しいが、確定である。

- ①挑腕撩拳→挑腕撩拳
- ②挑腕栽手（⇩⇖⇨ⓅⓅ）→仰飲杯手（⇖Ⓟ）
- ③挑腕撩拳→仰飲連環単脚
- ④龍尾脚→仰飲連環単脚
- ⑤月牙叉撃→しゃがみⓅ→背旋肘廻下脚　力
- ⑥向側後避双手（↙ or ↖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（Ⓟ＋Ⓚ））→挑腕撩拳→仰飲杯手　力
- ⑦向側後避双手→仰飲連環単脚　力
- ⑧横掃撃（⇦Ⓟ）→挑腕撩拳→仰飲連環単脚　力
- ⑨靠山旋肘（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→仰飲連環単脚
- ⑩猛虎（うつ伏せ頭足方向起き上がり中段攻撃）→仰飲連環単脚

VF事典　**ウッカリ出してしまった仰飲連環単脚**：最後の蹴り部分をガードされて酔仙倒立へ派生した場合、確定反撃技をくらってダウンし、受け身を取ることができない。かといって、自ら倒れると飲酒−1がもったいない。そんなときは、酔仙倒立後にⓅ＋Ⓖを入力しよう。すると、反撃技をくらっても素当たり状態になるぞ。ただし、浮かせ技の場合は空中コンボをくらうので要注意。

追い打ちから、確実にダメージを与えることが大切。追い打ちが入る状況を把握し、その技を有効に使えるかが、勝利へのカギとなる。

Text：SHO

追い打ちを考える

リオンのダメージ源となる技で、最も優れているのが、進歩蟷螂掃手(⇦⇦Ⓟ)、登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)の二つ。これらの技からは、確実に追い打ちを入れることができるため、非常に強力なのだ。

巷ではここからの追い打ちに斧刃連端脚(⇨⇨Ⓚ)を使っている人を見かけるが、ここでオススメしたい技は、旋風落脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)。なぜなら、単発の割に威力が高く、斧刃連端脚よりも大きなダメージを与えられるからだ。

威力だけでも優れた追い打ちだが、実はここからが本題。

登山翻車脚は、しゃがみダッシュを駆使してさまざまな場面で狙っていきたい。

旋風落脚の後、ダウン攻撃の飛転落腿(敵ダウン中⇧Ⓟ)を狙うことができるのだ。旋風落脚をヒットさせた後、受け身を取れるので確定ではないものの、ある入力を使うことで、受け身の成否を確認しなくても的確に飛転落腿を狙える、画期的な方法がある。

その方法とは、旋風落脚ヒット後、「斜め上方向にレバーを入れながら、パンチボタンを押しっぱなし」というもの。こうすれば、受け身を取られなければ飛転落腿が出て、受け身を取られたら離れるように空ジャンプするのだ。飛転落腿を出すときにボタンを連打してしまうとジャンプ攻撃が出てしまうので、ボタンを押しっぱなしにすることがポイント。

登山翻車脚から飛転落腿まで入ったときのトータルダメージは、体力ゲージの約半分! 2回決めると、体力残りわずかというところまで持っていけるのは驚異的だ。必ずマスターして、確実にダメージ奪おう。

登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ) or 進歩蟷螂掃手(⇦⇦Ⓟ)から

旋風落脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)

相手が受け身を取らなければダウン攻撃確定

or

相手が受け身を取ったらジャンプで逃げる

登山翻車脚、進歩蟷螂掃手がヒットしたときは、この方法による追い打ちが効果的。旋風落脚が遅れるとヒットしないことがあるので、多少先行入力で出すのが理想的。ダウン攻撃は、必ずパンチボタンを押しっぱなしにすること。

斧刃連端脚から……

前疾歩(⇨⇨Ⓟ)や、流星勾手撃(⇩⇦⇦Ⓟ)、連三挿盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)、泰山双勾手(⇦Ⓟ+Ⓚ)がヒットした際、崩れダウンになる。ここでは旋風落脚の連係は使わず、あえて斧刃連端脚の追い打ちを入れる。なぜなら、ここからも強烈なコンボを狙えるチャンスがあるからだ。

うつ伏せで頭がこちら側にある状況で相手が横転受け身をした場合、タイミングよく弾腿(⇦Ⓚ)を重ねると、ガード不能の背後よろけ状態を誘発する。さらに、背後よろけになった相手に対して旋風踵脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ)を当てれば、かなりのダメージを奪える。欲張るなら、しゃがみダッシュから疾歩昇穿手(⇦⇦⇨Ⓟ)で浮かせ、空中コンボを狙うというのもアリだ。

この連係はかなりの距離を運ぶので、壁にぶつかることも多い。その場合には、ダウン攻撃も忘れずに入れよう。

うつ伏せの横転受け身にタイミングよく弾腿を当てると、背後よろけを誘発することが可能。

よろけているところに旋風踵脚をヒットさせれば、かなりのダメージを期待できるぞ。

リオン 連続技

空中コンボを狙うための浮かせ技は、後蹴腿(⇦Ⓚ)と疾歩昇穿手。崩れダウンになる技から拾えるものも多く、それ以外にも磨盤手(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)から狙える。

本文で紹介した登山翻車脚、進歩蟷螂掃手からの旋風落脚のコンボを筆頭に、それ以外の浮かせ技として後蹴腿、疾歩昇穿手から狙うのが基本。

後蹴腿からのオススメは②のコンボ。重量級には入らないが、落撃掌を空中で決めることで、たたき付けダウンとなり、受け身を取れなくさせる。落穿手までが確定するが、飛転落腿も避けられにくいので、欲張ってもいいだろう。

注意したいのは、空中コンボとして落撃掌を出すときの入力。レバーを斜め下に入れっぱなしにしておかないと、落穿手が出てしまう。⇦Ⓚ→Ⓟ+Ⓚまで入力した瞬間に、先行入力でレバーを⬋と入れっぱなしにするのがコツ。疾歩昇穿手からの落撃掌にも応用できるので、自分なりのコツをつかむまで練習してほしい。

①後蹴腿→背身尖掌(敵背後Ⓟ+Ⓚ)→連三挿盤肘
②後蹴腿→背身尖掌→落撃掌(⬋ⓅⓅ)→落穿手(敵ダウン中⬋Ⓟ)
③疾歩昇穿手→後蹴腿→背身尖掌→勾手提腿(⬋Ⓚ)
④疾歩昇穿手→後蹴腿→背身尖掌→落撃掌→落穿手
⑤(各種崩れダウン技)→斧刃連端脚
⑥双耳旋風→連三挿盤肘
⑦磨盤手→下統座(⬋Ⓟ)→前掃腿(⬋ⓀⓀ)

VF事典 **後蹴腿から……**：かなりのダメージを奪うことができる後蹴腿からの空中コンボ。ただ、上段攻撃かつつぶされやすいので、出しどころを工夫する必要がある。オススメは避けからと、擺下尖転(⬋Ⓟ+Ⓖ)から。擺下尖転の後に、落撃掌をガードする相手には必ず後蹴腿がヒットするので、狙う価値はある。ヒットする局面を増やし、一気に大ダメージを与えよう。

至近距離での打撃戦を得意とするアオイ。数ある打撃技の中でも強力なのは、崩れダウンを狙える「両止」だ。今回はこの技に注目しよう。

Text：香之字元帥

両止を極める

まずは両止（⇦⇦Ⓟ）の性質を列挙してみる。

①中段攻撃の中では最も発生が早い（⇨Ⓟよりも早い！）
②カウンターヒット時に崩れダウンが発生する
③確定反撃を受けない
④相手の上段攻撃をかわす
⑤しゃがみ状態から出せない
⑥技終了時は立ち状態

これらの性質から、両止はアオイのほうが若干有利な状態から出すのに最適の技、ということになる。下のカコミに、ガードさせても有利（もしくは五分）な技の例を挙げておくので参考にしてほしい。

崩れダウンからは、大安定のコンボでも3割強の体力を奪える。重要なダメージ源だ。

この技をガードさせたら両止が狙い目!!

扇払い（⇦Ⓟ）

ガード……有利
ヒット……有利
カウンター……有利

扇払いはさばき効果を持つうえに、ガードさせて有利な超優秀技。若干発生が遅いため、ガードした相手が思わず手を出しやすいのもポイントだ。打突→扇払い→両止などの連係も効果的。

打突（Ⓟ）

ガード……五分
ヒット……有利
カウンター……有利

たかが基本技とあなどることなかれ。打突→両止の連係は、相手のしゃがみⓅを除くほとんどの打撃技に打ち勝てるのだ。打突→投げ技と使い分ければ、イージーながらも二択が成立する。

水月突（⇨Ⓚ+ⒼⓅ）

ガード……有利
ヒット……崩れダウン
カウンター……崩れダウン

1段目の発生は遅いが、2段目までガードさせてしまえばこちらが有利。直後に両止を狙うにはうってつけである。2段目だけがヒットする可能性も十分あるので、ヒット確認は慎重に。

上段の当て（⇨⇦Ⓟ）

ガード……五分
ヒット……有利
カウンター……有利

扇払いよりもガードされたときの状況は悪いが、さばき性能の面では見劣りしない。この手の技は見た目が違うだけでずいぶん相手を混乱させるので、ひんぱんに使ってもいいだろう。

追い打ちについて

両止カウンターヒットから雲蹴り（⇨ⓀⓀ）が確定ヒットするのは周知の事実。しかし、アオイの攻撃はここで終わるわけではない。もしも相手が受け身を取らなかった場合、うつ伏せダウン中の相手に雷刃破（⇨Ⓚ）→ダウン投げ（⇩Ⓟ+Ⓖ）まで狙っていける。

では、受け身を取ってきた場合はどうか。まず、その場受け身の場合は下段投げと袖伸剣（⇩Ⓟ）などの浮かし技で二択を迫るのがセオリーだ。

一方、横転受け身を取ってきた場合は大チャンス。受け身のスキに中踵蹴り（⇩Ⓚ）が「背後」からヒットし（うつ伏せ横転受け身になるため。通常の受け身にはヒットしない）、相手は長時間よろけてしまう。一応、このよろけは回復可能だが、ダッシュしての雷刃破→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ・対軽〜中量級）や雲蹴り（対重量級）は、限りなくコンボに近い連係となる。

崩れダウンに雲蹴りがヒットした後、追い打ちを嫌った相手が横転受け身をしてきたら……、

受け身のスキに中踵蹴りが確定。よろけているところに浮かし技をたたき込むチャンスだ。

アオイ　連続技

両止を除くコンボ始動技は、発生が遅かったり、コマンドが複雑だったりと、いま一つ使いにくい印象を受ける。どの状況ならきちんと二択を仕掛けられるか、よく考えて狙うこと。

①は葵の基本コンボだが、軽〜中量級で足位置が正位置なら雲蹴りの前にしゃがみⓅを挟める。

袖伸剣や雷刃破で浮かせた場合は、アキラ・ウルフ、ジェフリーの3キャラを除き、②のコンボが安定。これら3キャラも足位置が正位置なら入るが、ハの字の場合は③のコンボに変えよう。

④〜⑥のコンボ始動技の浮桜は、袖伸剣&雷刃破と比べると発生が早い（両止よりは遅い）ものの、足位置の確認はかなり難しい。特に対重量級は、足位置が正位置のときに②のコンボを決めなければならない（軽量級と足位置が逆になる）し、ハの字のときは③のコンボしか狙えない。なお、ラウとアキラについては、当たり判定の関係で⑤のコンボすら狙えないことも覚えておこう。

⑦のコンボは通常ヒットから狙えるのが強み。

①両止→雲蹴り

②袖伸剣or雷刃破→連突柳車（ⓅⓅ・ⓅⓅ）

③袖伸剣or雷刃破→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）

④浮桜（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→連突柳車

⑤浮桜→連突小太刀

⑥浮桜→しゃがみⓅ→霞切り（⇦Ⓚ）

⑦上弦崩掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→打突（Ⓟ）→連突小太刀

VF事典　**もう一つのさばき技：**水月突（ Ｋ＋ＧＰ）の2段目にさばき性能があることが発覚。さばける技は上段パンチ＆キック系と、ヒザ系を除く中段キック全般（回転系も不可能）　さばきの有効時間はかなり短く、2段目が出た直後のみである。一応、半回転系の起き上がりキックもさばけるので、うつ伏せ頭向け状態の中段起き上がりキックを狙ってみてはいかがかな？

雷飛 レイ・フェイ Lei-Fei

独特の構えを使いこなすことで強さを発揮するレイ・フェイ（以下レイ）。構えからは、ガードできないというリスクを感じさせない攻めを展開できる。 Text：H.L

中間距離の攻防

レイの技の中には、中間距離で活躍するものも数多くそろっている。中でも注目したい技が、箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ）、斜前転身擺脚（⇧Ⓚ）、前掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）だ。

まず狙っていきたい筆頭が箭疾歩である。出すときは、⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ→Ⓟ＋Ⓚと連続入力すればOK。箭疾歩は出てしまえば判定が強く、スピードもある。加えてガードされても確定反撃を受けないという優れた技だが、相手の避け動作に弱いのが特徴だ。

そこで別の選択肢として、回転系の斜前転身擺脚と前掃腿が重要になる。前者は上段攻撃だが、最低限ガードさせてしまえば、その後移行する跨虎式からの攻めが有効。

後者は下段攻撃でリーチがあり、ガードされてもスキが小さい。ただし、ノーマル／カウンターともに不利な状態となるため、ヒット後は防御的な行動を取りたい。

跨虎式に移行するポイント

構えてしまえば、さばき性能の良さで、背向けのリスクを気にせず攻め込める跨虎式。チャンスがあれば、ここからの攻めを多用したい。

まずは、相手のスキの小さい技をガードした後に里合腿（⇨Ⓚ）を出すというもの。この技は、出が早い上段回転系で、相手の避け、立ち技などに対応でき、ガードされても次の行動に移りやすい。

そして、少し離れた位置から相手の起き上がりを攻める場合には、旋風脚（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ）が役立つ。相手の起き上がり攻撃をスカすような感じで技を出すと効果的だ。

技の出が遅く、普段は使いにくい旋風脚も、相手の起き上がりを攻める時には便利な技となる。

定位置平行の時のみ、相手のしゃがみⓅを後襲腿でさばくと、相手側の投げが確定してしまうので注意。

跨虎式からの攻め

跨虎式から出せる技は、全部で3種類。それぞれの特性を把握し、超三択を迫れ!!

● 連環挿捶（跨虎式中Ⓟ）

中段判定のこの技は、上・中段のⓅ系とⓀ系をさばく性質を持つ。回転系の技以外なら、ヒザすらもさばくという強力な技だ。

さばけるタイミングは早めで、引きつけて出すような感じにすればOK。

ヒット後は崩れダウンとなり、羅拳撃（⇩ⓅⓅ）が確定するので、総合ダメージも高い。ただし、ガードされた場合は、投げや出の早い打撃が反撃になってしまう。

● 後襲腿（跨虎式中Ⓚ）

連環挿捶と同じく中段判定で、こちらは相手の下段攻撃をさばける技。さばくタイミングも同じで、この二つの技の、どちらを出すかで読み合いになる。技の姿勢のおかげで、相手の上段攻撃に対しても強いことを覚えておこう。

ヒット後、相手はよろけ状態になるが、涅槃式に移行してしまうのでキツい選択を迫れない。この時の二択に使う技は、下段の前掃腿（涅槃式中⇩Ⓚ）と、敗式に構え直して箭疾歩が適している。

● 下掃連旋崩捶（跨虎式中⇩ⓀⓅⓅ）

今までに紹介した二つのさばき技は中段攻撃なので、どちらも立ちガードで防がれてしまう。その立ちガードに対して有効なのがこの技だ。

下段から始まり、上段（2発）→中段と連係させる。3段目で止めた際の独立式状態は不利な状況なので、普段は1段目で止めて敗式に移行するか、4段すべて出し切ってしまおう。

背身下掃踵（跨虎式中⇩Ⓚ）から敗式への連係も強力。崩捶掌撃（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）などで攻め立てよう。

跨虎式中は、ダッシュ入力で前後の移動もできる。距離が離れたら一歩近付くのもいい。

レイ・フェイ 連続技

連続技は条件付きのものが多い。特に重量級を相手にしたときは、一気にパワーダウンしてしまう。対重量級には、崩れダウンからのコンボをメインに狙っていこう。

1のコンボに使う伏身腿（独立式中 Ⓚ）からは一応回復可能だが、警戒していてもヒットしてしまうほどキツイ連係である。高弾腿の後の独立式から、敗式に構え直すことがポイントだ。

2は、ヒットすると相手がバウンドする中段技、双飛脚からの連続技。一部の中量級から入らなくなるので、その場合はしゃがみⓅの後、双飛脚→踏震撃（敵ダウン中 Ⓚ）を決めていこう。

3のコンボを狙う際、ハの字スタートの時は、2段止めの金剛壁拳（Ⓟ＋Ⓚ,Ⓟ）を決める。なお、パイ、アオイ、シュンに対しては背身肘撃（ Ⓟ＋Ⓚ/Ⓟ）を入れていこう。リオンのみ、足位置に関係なく金剛連震崩打が入るぞ。

4の羅拳撃は弓歩双風拳に限らず、同じ崩れダウンを誘発する技からであれば決められる。

VF事典

里合腿の補足：回転系にもかかわらず、当て身されてしまうという弱点も持つ。しかし、この技を出す状況で相手が上段当て身を選択することは少ないので、気にせずに使っていこう。

下掃連旋崩捶の補足：1段目をガードさせた後の敗式の状態も、連拳撐掌（ⓅⓅⓅ）をガードさせた後とほぼ同じ（前号で紹介）。また、2〜3段目の上段攻撃は避けに対して強い。

崩れダウンを誘発できるイントルードフックの性能と、崩れダウン中の確定打撃技の選択肢を知っておくことが、勝利への近道となる。

Text：SHO

イントルードフックから……

カウンターヒット後に下段投げを狙えるイントルードフックとインターセプトボディ（Ⓖ⇧or⇩Ⓟ）だが、投げ抜けを考えると、確定打撃を入れたいというのが正直なところ。

一見同じような技だが、腹側と背中側で性能が違うので、技の性質を見極めるのが重要。

イントルードフックは避け性能に優れ、攻撃後の硬直も少なめだが、攻撃発生時間が遅い。インターセプトボディは、その逆と考えていい。この性質をふまえてヒット後の選択肢を考えると、より効果的な技が見えてくる。

腹側と背中側、どちらに移動するかによって、性質が異なるのが大きな特徴。

ムエタイスタイルの場合

ムエタイスタイル時の確定打撃も、やはりイントルードフックからでないと決まらない状況が多い。

イントルードフックでカウンターを取ったときは、エルボーストーム（⇨ⓅⓅⓀ）が確定するので、最も確実な連続技といえる。ただ、イントルードフックがヒットしたらすぐにエルボーストームを出さないと拾えないので、ヒットを確認してからエルボーストームを入れるのは結構シビア。ヒット時には、迷わず出せるように練習しよう。

打撃技を入れるなら、腹側のイントルードフックが理想的。足位置を確認しよう

イントルードフックでカウンターを取れたら、エルボーストームが確定する。

ディフェンシブスタイルの場合

ディフェンシブスタイル時にオススメの打撃は、しゃがみⓅ→しゃがみⓀ。バックナックルトーキック（⇦Ⓟ⇧Ⓚ）を使う人も見るが、この技がヒットする状況は、腹側に移動するイントルードフック、かつ足位置平行限定なので効率が悪い。しゃがみⓅからの連係も、イントルードフックヒット時しかしゃがみⓀが当たらないものの、足位置は関係なく、相手がしゃがみⓀで受け身を取らなければ、ダウン攻撃が入る。見た目はあまり良くないが、かなり実戦的な連係だ。しかも……。

バックナックルからの連係は、確定条件がキビシく、あまりオススメできない。

しゃがみⓀがうつ伏せの相手に空中でヒットすることが、続く連係に影響する。

ローキックの罠

ディフェンシブスタイルでイントルードフックがヒットしたときの、しゃがみⓅ↓しゃがみⓀという連係は、相手がうつ伏せにダウンすることに注目したい。ここで相手が横転受け身を取ったら、タイミングよくボーンクラッシュミドル（⇧Ⓚ）を当てると、背後よろけを誘発できる。

その後、相手に近付いてバックナックルストリーム（⇨ⓅⓀⓀ）やライトニングコンビネーション（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）を狙えば、かなりのダメージを与えることが可能だ。

仮に受け身を取られなくても、⇧Ⓚに入力してあるので、自動的にサッカーボールキック（ダウン攻撃）が出る。

また、インターセプトボディでカウンターを取った後も、しゃがみⓅ↓しゃがみⓀは入らないものの、しゃがみⓅを入れれば同じことが狙える。

状況に応じて使い分けると、かなりの効果を発揮するぞ。

うつ伏せ状態にしゃがみⓀがヒットし、相手が横転受け身をしたら、ボーンクラッシュミドル！

タイミングよくボーンクラッシュミドルがヒットすれば、ガード不能の背後よろけを誘発する。

ベネッサ　連続技

浮かせ技が少ないベネッサは、バウンドコンボや、特殊な投げからのコンボが多い。本文にあるイントルードフックからのコンボを筆頭に、確実にダメージを与える機会を逃すな。

①は、パーリングコンビネーションがカウンターでヒットしたときのコンボで、なかなかの高威力。

②はムエタイスタイルのコンボで、アッパーヒールソードでたたき付けダウンにし、受け身が取れないところにサッカーボールキックが確定する。ただし、重量級は受け身を取れるので、確定しない。

③はレフトハンドホールドからの投げ始動となるコンボで、レッグボマーが確定する。この後のボーンクラッシュミドルは、レバーを入れっぱなしにしないとサッカーボールキックに化けるので注意。

④は壁限定のコンボ。ハンドホールド後のライトニングコンビネーションで吹っ飛んだ後、うまく壁にヒットすれば、シャドーコンボで拾えるというもの。壁に当たる角度や吹っ飛び距離の関係で、すべて入る状況は滅多にない夢コンボだ。

VF事典　**罠の補足：**うつ伏せ横転受け身を取るところに、ボーンクラッシュミドルを重ねて背後よろけを誘発させるが、ミドルではなくバックナックルストリームを重ねると、全段背後からヒットする。しかも、ダウンせずに最後のキックが当たった時点で相手が背向け状態になっているのがポイント。ここで手を出してくる相手に再度イントルードフックなど、選択の幅が広がる。

シリーズお馴染みの面々が続々と参戦!!

鉄拳4 TEKKEN 4™

※コマンド表記について……記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、⇨はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力、☆はレバーをニュートラルに戻すことを意味します。

今月号では、タイムリリースキャラとして追加された4キャラを完全技表付きで解説。そのほか、全国大会リポートやデフォルトキャラの戦力UP講座もお届けしよう。

大江戸鉄拳夏祭 大盛況のうちに終了!!

去る9月2日に行なわれた『鉄拳4』の一大イベント「大江戸鉄拳夏祭」には、全国各地から多くの鉄拳プレイヤーたちが来場！ 会場内は大いに賑わい、まさに大盛況の一言であった（リポート記事は次ページに掲載）。

さて、その興奮が冷めやらぬうちに、全国のナムコ直営各店舗から続々とイベント情報が舞い込んできた（**詳細はP134から5の「ゲームセンターイベント準備会」に掲載**）。どの店舗もアツいイベントを企画しているようだが、その中でも一番の注目は九州エリア。「九州で最も強いヤツは誰か？」この答えを出すべく、『鉄拳4』真九州王決定戦を10月下旬に開催予定！ 近郊のプレイヤーはぜひ出場してみよう。なお、この大会に関する情報は、今後ナムコオフィシャルホームページにて記載される予定。要チェック!!

http://[illegible]w.namco.c[illegible]

ヴァイオレットはやはり……!?

謎のベールに包まれた男ヴァイオレット、彼の正体がやはりリー・チャオランであることが判明した。既にご存じの読者も多いと思うが、ヴァイオレットを使ってCPU戦のボスキャラである平八戦まで進むと、試合開始前のデモ画面でその姿がリーに変化する。使える技やキャラの性能は同じだが、外見はガラリと変わったものになるぞ。まだ見たことがない人は、一度お試しあれ。

[illegible]

キャラ選択時にリーとして選ぶことは、今後可能になるのだろうか……？

タイムリリースキャラ続々登場!!

前号でお伝えした仁・ヴァイオレットに続き、タイムリリースキャラとして、ニーナ・レイ・ブライアン・ジュリアの4キャラが参戦！ 残る「？」枠は三つ……。一体どんなキャラが出てくるのか？

キャラ名	出現条件
ニーナ	●稼動開始から35日[illegible]することによって、ランダムセレクト枠内[illegible]この時点でステージ7に中ボス[illegible]としても出現。 ●稼動開始から42[illegible]によって、正式に出現。
レイ	●稼動開始から42日[illegible]によって、ランダムセレクト枠内[illegible]この時点でステージ7に中ボスキャラ[illegible]としても出現。 ●稼動開始から49[illegible]によって、正式に出現。
ブライアン	●稼動開始から49日経過することによって、ランダムセレクト枠内に出現。また、この時点でステージ7に中ボスキャラクターとしても[illegible] ●稼動開始から56日経過することによって、正式に出現。
ジュリア	●稼動開始から56日経過することによって、ランダムセレクト枠内に出現。また、この時点でステージ7に中ボスキャラクターとしても出現。 ●稼動開始から63日経過することによって、正式に出現。

鉄拳4全日本チャンプ 垂れ乳厳竜'S インプレッション

運良くオフィシャル全国大会で優勝してしまった垂れ乳厳竜です。すいません。あんまり虐めないでください。

えーと、『鉄拳4』の醍醐味は、やはり何といっても"壁の存在"だと思います。壁際がちょっと苦手な人も多いと思うけど、「壁際で相手の心の中を読んで、その心理を逆手に取って……ウシシッ」なんていうのは、まさに『鉄拳4』ならではなので。ポジションチェンジがいつ来るのか不安がらせておいて、中段攻撃ばかりで結局出さないとか……、壁際なのに右投げとか……、ホントせこいですよね。すいません。壁際の読み合いがとにかく最高です！ 『鉄拳4』は!!

エアポートでわざわざ壁際まで運んだのに、崩拳で戻されてオッシャ～とか……。

鉄拳4ムック2冊目の発売が決定!

1冊目も絶賛発売中!!

鉄拳ファン待望のムック2冊目となる「鉄拳4 －ultimate synthesis－」では、タイムリリースキャラの技解説や対戦攻略をお届け！ そのほか、デフォルトキャラを含めた形で各種フレームデータも掲載！ この本を読まずして、『鉄拳4』を極めたとは言わせない……。

ARCADIA EXTRA Vol.6
鉄拳4
－ultimate synthesis－
テッケン フォー アルティメット シンセシス
発売時期：10月下旬
価　　格：未定

お詫びと訂正：前号のP59に掲載した風間仁コマンドリスト内に誤りがありました。投げ技・返し技リスト内の「肩固め喉輪落とし」と「櫓崩し」のコマンドですが、正しくは前者が「相手に接近して[illegible]」、後者が「相手に接近して[illegible]」です。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

2001.9.2 in 東京・両国 国際ファッションセンター

特濃リポート!!

大江戸鉄拳夏祭

The King of Iron Fist Tournament 2001

「鉄拳4」では初めての公式全国大会となる「大江戸鉄拳夏祭」がいよいよ開催！全国の予選を勝ち抜いたプレイヤーたちが両国KFCに一同に会し、日本一を決める闘いの火蓋が切って落とされた。その模様をここにレポートするぞ！

全国から強者が集結！頂点に立つのは!?

去る9月2日(日)、両国の国際ファッションセンタービルにて、「鉄拳4」初の公式大会「大江戸鉄拳夏祭」が行なわれた。全国16エリアでの予選大会の勝者に、当日予選による入賞者を加え、24名によるトーナメントで全国一が決定する。当日は発売後1カ月というタイムリーな時期であったが、ハイレベルな闘いが繰り広げられた。参加人数は累計で約800名。

会場には予選に使用される16の対戦台のほかに、フリープレイ台も2台設置。開発者のトークやコスプレイベントもあり、ファンたちは大いに盛り上がった一日であった。

当日参加枠争奪戦（予選）

予選ルール

1ラウンド30秒、2本先取制

今大会の予選ルールは少々特殊な方式。エントリー選手は指定された台で対戦を行ない、そこでの「連勝数」を競う。負けた場合は連勝数が記録され、再び順番待ちとなる。規定時間内であれば何回でも挑戦可能ではあるが、とにかく勝ち数を稼がなくてはならないので、長時間に渡る集中力と勝負強さが要求される形式といえるものだった。

また、1ラウンドが30秒だったのも特徴。標準設定に比べて半分の時間しかない。そのため、両者ともライフが半分近く残っているのにタイムオーバー寸前、という局面もしばしば見られた。事実、タイムオーバーで決着がつくラウンドも多く、通常の対戦とは少々勝手の違う試合運びが必要となる。残り15秒くらいまでが勝負で、この時点で大きな差がついてしまうと逆転は難しい。いかにリードを奪って逃げ切るか、そしていかにこれを突き崩すか……こうした状況が頻繁に訪れていた。クリスティの座り移行技や、マードックのマウントパンチなどは、リードを奪った後の時間稼ぎ技として有効に機能していたようだ。

約3時間にも及ぶ予選大会の結果、スティーブで31連勝を記録した竹内洋氏、ロウで30連勝した元「鉄拳TT」全日本チャンプ堂園剛史氏を筆頭に、エリア代表の欠員1名の補填を含む9名の代表選手が出そろった。なお、当日予選の合格ラインは15連勝だった。

ギャラリー用の座席も多数用意。ステージ上のプロジェクターに観客の視線が集中する！

当日予選は16台の対戦台がフル稼働。乱入対戦を繰り返し、連勝数を競うというルール。

受付ホールのフリープレイ台も盛況。1試合交代なので回転も速い。

ナムコ開発の原田氏、米盛氏へ一問一答。ロウとカズヤを推していたぞ。

『鉄拳4』の開発者である原田さんと米盛さんに今大会の感想をお伺いしたところ、お二人とも発売からたった1カ月にしてハイレベルな闘いを繰り広げられたことに驚いていた。「今回は弱いと思っていたシャオユウが優勝するとは思ってもみませんでした」と原田さん。また「上位の人たちは間合いの取り方や壁の活用が非常にうまかった」と感心していた(→)

コスプレイヤー撮影会

予選終了から決勝トーナメント開始までのインターバルではちょっと息抜き。コスプレイヤー撮影会が開催され、来場者たちを楽しませてくれた。参加してくれたコスプレイヤーたちは、壇上でおのおの得意のポーズでキメてくれたぞ。エディやミシェール、準、アンノウン(男性)など、懐かしいキャラも登場して喝采を浴びた。

こちらは本戦と違ってシャオユウが一番人気。

なんとヴァイオレットが早くも登場だ！

撮影会に参加してくれた14名の皆さん。

大江戸鉄拳夏祭 決勝トーナメント

優勝 垂れ乳巌竜

- 馬乗りジェニファー(南九州)
- 塩釜ジン太(東海)
- ぶっ刺し(四国)
- マコトラ(東北)
- 近藤望(当日6位)
- ねこ(北関東)
- へいぞう(九州)
- ガト(東京A)
- しぃ(千葉)
- 垂れ乳巌竜(神奈川)
- 堂園剛史(当日2位)
- 栗秋武徳(当日8位)
- 前田成矢(当日7位)
- 前田哲郎(当日3位)
- 仮面シャクラ～(京都)
- LLC(中国)
- 竹内洋(当日1位)
- 鈴木将洋(当日8位)
- ノブ(東京B)
- ミスター(甲信)
- 高野佑介(当日5位)
- モミ平(大阪)
- 石井千聡(当日4位)
- 雷神青木(埼玉)

決勝は混戦模様 最大勢力はスティーブ

本選出場を決めた24名のキャラクターの内訳は、スティーブが6名と最も多く、次いでカズヤとシャオユウが4名ずつ。マードック、吉光が各1名。これ以外のキャラクターは、キングを除いて2名ずつ。キングだけは残念ながら使用者がいなかったが、いろいろなキャラクターがまんべんなく出そろう形となった。独特のテンポとラッシュ力を持つスティーブは、予選でもストレートで快勝する場面が多かった。6名のスティーブという一大勢力に対し、他のキャラクターがどう立ち回っていくのか……。

上位24名が勢ぞろい。クリスティは2名とも、当日予選で勝ち上がった

決勝トーナメント

決勝トーナメントルール

1ラウンド60秒、3本先取制
ステージ：ARENA固定

順当に決勝戦まで勝ち進んだのは神奈川代表・垂れ乳巌竜氏のシャオユウ。ポイントはダウン追撃や起き攻めだけでなく、立ち合いでも有効な宙転断空脚。ディレイ雀連架推掌を交えた雀連手、上段避け性能を持つ上歩掌拳などで相手を固め、発生の遅いこの技を出せる状況をうまく作っていた。宙転断空脚からは鳳凰の構え、空砲を軸とした前旋掃腿の三択が強烈だった。

一方で、石井千聡氏のスティーブも破竹の勢いで勝ち上がる。ワンツースリーやソニックファングでの縦押し、ターンパンチとターンカッティングフックによる左右からの攻めで相手の体力をガンガン奪っていた。攻守ともに迷いのない鋭い動きを展開、危なげなく決勝へ駒を進めた。

決勝戦は垂れ乳巌竜氏が上歩掌拳の頻度を上げてスティーブの上段攻撃に対応する。2回転のターンカッティングフックを蒼空砲で返せる点も響いたか、石井氏を3-0で下し見事優勝を決めた。石井氏もソニックファングやターンパンチ、パリング等でダメージを与え、3ラウンドとも拮抗した接戦であった。

垂れ乳巌竜氏は2回戦でしい氏のロウに大苦戦を強いられたが、1-2で残体力4分の1弱から怒濤の攻めで大逆転、場内は大いに湧いた。これ以外はすべて3-0と安定した強さを見せつけた。

3位はクリスティの鈴木将洋氏。2回戦の前田成矢氏、3位決定戦の馬乗りジェニファー氏との対戦では追い込まれる場面も多かったが、ここその勝負強さと粘りで、見事な逆転勝利を飾った。

上位入賞者の面々

垂れ乳巌竜(シャオユウ)
神奈川エリア代表

優勝

試合後はにこやかに「別に……」、「余裕でした」など不敵な発言を残すも、これは氏の芸風ということでご愛敬。実行委員長のナムコ販売推進課・田井課長は優勝を讃えながらも"垂れ乳"というリングネームに苦笑い。彼には業務用『鉄拳4』基板が送られた。

石井千聡(スティーブ)
当日予選4位通過　リングネーム：ちぃ

準優勝

以前敗北を喫したという「雷神青木さんに勝ててうれしかった」とコメントしてくれた。スティーブを使い始めたのは、師匠と仰ぐ垂れ乳巌竜氏が稼動開始当初に使っていた影響もあるとか。試合中での切れ味鋭いスティーブの動きとは裏腹に、終始謙虚な姿勢だった。

鈴木将洋(クリスティ)
当日予選8位通過　リングネーム：吉まっち♪

第3位

鈴木氏も決勝トーナメント2回戦で当たった前田成矢氏のクリスティに敗北した過去があり「雪辱を晴らせてよかったです」とコメント。"類は友を呼ぶ"とでもいおうか、上位の実力者同士はある程度取り口の知れた鉄拳仲間である場合がやはり多かったようだ。

(・)ご様子。こうした大規模な対戦ゲームの大会ではいつも感じることだが、それは強豪プレイヤーの勝負強さである。「あきらめずに闘う」ことはできても、ドラマチックな逆転劇で勝利をモノにするということは実際にはそうそうない。ともあれ闘いはまだ始まったばかり、今後タイムリリースキャラを加え、またこうした大会を開催していただきたいものだ。

STORY
Nina Williams【Age：24】

『The king of iron fist tournament 2』の後、ニーナは三島財閥の手によってコールドスリープの実験台にされた。15年後にコールドスリープを解かれ、記憶を取り戻せないまま前大会に出場した。そしてその後、ニーナは三島財閥の前から姿を消し、再び暗殺の任務を遂行する毎日を送っていた。しかし彼女には未だにアンナの記憶も、自分の今までの生い立ちの記憶もなかった。

記憶もなく、頼るところもない彼女にとって、信じられるものは自分しかいなかった。標的を殺し、お金を得るその営みだけが、彼女の今現在信じられる現実のすべてである。

そんなある時、ニーナはあるマフィアから、一人の男の暗殺を依頼される。その標的の男とは、ボクシング世界チャンピオンだった"スティーブ・フォックス"。彼は今、『The king of iron fist tournament 4』に出場している。ニーナは再びターゲットを狙って、トーナメントに潜入する。

蛍光の無口な暗殺者
ニーナ・ウィリアムス
Nina Williams

Text：MVP

キャラクター解説

素早いパンチと多彩なコンビネーションを軸にした接近戦を得意とするニーナ。ワンツーパンチ（●●）やアッパーストレート（↗●●）、レイブキック（↓☆●●）を主軸とした近距離戦はもちろんのこと、本作では中間距離からのコンビネーションで浮かせ技の代名詞であるディバインキャノン（↓↘●or↘●）の性能に磨きがかかり、近距離、中距離、遠距離のすべてにおいてその暗殺術を披露することができるだろう。

新技の追加と削除されたいくつかのコンビネーションに若干気を付ければ、ほぼ前作の感覚通り動かせるはず。結果的には、より戦術にバリエーションが広がった感じと捉えてもらいたい。

また、ニーナといえば掌握や矢曲からの各種投げコンボも楽しみの一つ。こちらも特に変更されてはいないので、安心して「ボキッ」っと決めちゃってください。

リーチは短いが、鋭いパンチで細かく刻むスタイルは、本作でも猛威を振るうはず。

本作におけるコンビネーションでは、このクリークアタック系がなかなか強そう。

前作からの変更点

基本技の有利フレームが全体的に控えめになったので、接近戦をひたすら維持するのは得策ではない。そんな中で最も大きい変更点といえば、ディバインキャノンの性能だ。↓↘●で出すほうはガードされても10フレームしか不利にならないので、浮かせ技の主役となる。ディバインキャノンコンボよりも格段に強力だ。

また、クロスストレート（●）やワンツーパンチ、アッパーストレートからスパイダーニーを出せるようになったのもポイント。カウンターで連続になるので積極的に狙える。逆にスパイダーニーの追加により、PKラッシュやワンツースパイクコンボといったコンビネーションが削除された。ラピッドコンボ系の派生も無くなり、やや寂しい。

細かいところでは、鰓斬り（↓↘●）がダウン状態の相手に当たりやすくなったことや、回転する蹴り技の後の派生技が軸ずれによって空振りしやすくなったことが挙がる。前作との違いに気付けば、特に問題は無いはずだ。

スパイダーニーからの腕挫腰固は結構出しにくい。ボタン連打が簡単だ。

新技ピックアップ

アイボリーカッター

[illegible]しつつ攻撃する。相手をしゃがみ状態にする[illegible]

スカルスプリッター

小さくジャンプしながら[illegible]で回転[illegible]

スティンガーライトヒール

相手の[illegible]面へ[illegible]蹴りを[illegible]リーチの[illegible]上段技。

クリークアタック&ディバインキャノン

クリークアタックコンボ2発目からの派生技の一つ。このディバインキャノンはガードされたときのリスクはあるが、浮かせ技なので強力。このおかげでクリークアタック系を多用できる。

シットトリプルコンボ

[illegible]を交ぜたような技で、シットジャブ→シットストレート→トゥース[illegible]。3発のうち[illegible]ことが多いが、逆にヒットしやすい。

基本コンボ

空中コンボが入りにくくなったので、変更もやむなし。クリークアタック&ディバインキャノンへつなごう。

①鰓斬り（↓↘●）→クロスストレート（●）→クリークアタック&ディバインキャノン（↖●●●●）
②ディバインキャノン（↓↘●or↘●）→スパイクコンボ&ライトアッパー（●●●●）
③サイドステップスタッブ（↖●）→レフトスピンローキック&ライトアッパー（↓●●●or↓●●●●）

待望の投げ？：投げコンボのあるニーナに期待するのは、新たな投げコンボや派生投げの数。しかし、本作ではそういったものがなかったので残念だ。しかし、掌握のボタンを早く入力するとステップを見せずに投げることができたり、新しい投げとして肘打ち四方投げ（相手に接近して●➡）が付いたのはうれしい要素だ。

ニーナ・ウィリアムス コマンドリスト

NINA WILLIAMS COMMAND LIST

コマンドはキャラクターが右を向いているときのもの。攻撃力は各キャラクターの体力165に対する相対的な数値を表す。投げに関しては( )内に抜けコマンドを表記してある(「×」は抜けコマンド無しを示す)。

固有技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ		上・上	4・10	※1
双掌破(そうしょうは)	(or or立ち上がり途中に)	中	20(30)	※2
トリプルスマッシュ	(or)	上(中)・上・上	4・10(15)・22	※3
ダブルスマッシュ		上・上	10・22	※4
ライトストレート&スパイダーニー		上・中	10・15	※5
ニールキック	(or)	中	20	※6
フラッシュコンボ		中・上・上	10・10・6	※7
ラピッドキックコンボ		中・上・上・上	10・6・8・15	※8
アッパーストレート		中・上	10・15	※8
ハンティングキックコンボ		上・下・上	20・10・14	
レイプキック	(orしゃがみ状態で)	特殊中・中	5・10	
ボーンカッター	or	中	20	※9
ハンティングスワン	(でキャンセル)	ガード不能	95	
レフトハイ&ライトハイキック		上・上	25・15	※8
シットスピン&ライトハイキック	(or)	下・上	12・20	
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	(or)	上(中)・上・上・中	4・10(15)・6・6・20	※3
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	(or)	上(中)・上・中	4・10(15)・20	※10
レッグブレイクコンボ	(or)	下・下	12・7	
ディバインキャノン	or	中	25	
スライサー		下	7	
ディバインキャノンコンボ		下・中	7・21	
サイドステップスタップ		中	20	※11
スパイクコンボ&ライトハイキック		上・下・上	25・10・20	
スパイクコンボ&ライトアッパー		上・下・中	25・10・10	
スパイクコンボ&ライトローキック		上・下・下	25・10・7	
クリークアタックコンボ		中・上・上・下	10・12・6・8	※12
クリークアタック&レフトローキック		中・上・下	10・12・10	※13
クリークアタック&ディバインキャノン		中・上・中	10・12・25	※12
クリークアタック&ライトハイキック		中・上・上	10・12・22	※12
シェイクショット	横移動中に	中	15	※14
ダブルショット	横移動中に	中・中	15・15	
シェイクショット〜掌握ステップ	横移動中に	中	15	
シェイクショット〜スウェー	横移動中に	中	15	
リフトショット	横移動中に	中	15	※15
ジャミングコンボ&ライトアッパー		上・下・中	15・15・10	※16
ジャミングコンボ&ライトローキック		上・下・下	15・15・7	※16
ジャミングコンボ&ライトハイキック		上・下・上	15・15・20	※16
ランディングキック&ライトアッパー		下・中	25・10	
ランディングキック&レフトミドルキック		下・中	25・15	
ランディングキック&ライトハイキック		下・上	25・20	
レフトミドル&ライトハイキック		中・上	10・15	※8
フローズンキック	(or)	特殊中・中	8(10)・15	
スパークコンボ	(or)	上(中)・上・上・下	4・10(15)・6・8	※3
ライトローキック&バックスピンチョップ	(or)	下・上	10(7)・10	※7
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上・下	15・15	※16
レフトスピンローキック&ライトアッパー	(or)	下・中	12・10	
キリングブレード		上	15	
アサルトコンボ		中・上・上・中	10・10・6・20	※8
顎斬り(あごきり)		中	24	
エンプレスヒール	相手ダウン中に (or)	ダウン攻撃	16	※17
ファールキック	(or)	中	25	
レッグスウィープ		下	15	※18
ビンタ		上	15	
往復ビンタ(おうふくびんた)		上・上	15・18	※19
水面刈り(すいめんがり)	横移動中に	下	10	
顎突き(あごづき)		中	21	
顎速突き(あごそくづき)		中	15	
ヘルプハンド	立ち上がり途中に	中	10	
首刈り打ち(くびかりうち)		上	14	※20
螺旋双破(らせんそうは)	横移動中に	中	20	※11
デビルキッス		上段ガード不能	0	※21
スパイダーニー	立ち上がり途中に(or)	中	15	※22
レイハンズ		中・中	6・8	
ワンツー&スパイダーニー	(or)	上(中)・上・中	4・10・15	※23
アイボリーカッター		中・中	5・15	
スカルスプリッター		中	12	
スティンガーライトヒール		上	20	
シットトリプルコンボ	(or)	特殊中・特殊中・中	5・8・15	

投げ技・返し技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
ポジションチェンジ	相手に接近して (or or or)	投げ( )	0	
四方投げ(しほうなげ)	相手に接近して	投げ( )	30	
肘打ち四方投げ	相手に接近して	投げ( )	15・15	
居反(いぞり)	相手に接近して	投げ( )	30	
居反肘落し(いぞりひじおとし)	相手に接近して	投げ( )	35	
居反肘落し脇固(いぞりひじおとしわきがため)	居反肘落し中に	投げ(×)	10	
膝十字固(ひざじゅうじがため)	相手の左側面に接近して	投げ( )	40	
引き回し(ひきまわし)	相手の右側面に接近して	投げ( )	38	
飛びつき前方回転三角絞め	相手の背後に接近して	投げ(×)	60	
返し技	相手の攻撃に合わせて	返し技	取った技による	
抱え込み肘打ち(かかえこみひじうち)	相手に接近して	投げ( )	33	
首刈り投げ(くびかりなげ)	相手に接近して	投げ( )	40	
掌握(しょうあく)	相手に接近して	投げ( )	15	
首刈十字固(くびかりじゅうじがため)	掌握中に	投げ( )	30	※24
立逆脇固(たちぎゃくわきがため)	掌握中に	投げ( )	20	※24
裏閂貫羽絞(うらかんぬきたかばじめ)	立逆脇固中に	投げ( )	25	※25
捨逆脇固(すてぎゃくわきがため)	立逆脇固中に	投げ( )	25	※25
腕挫腹固(うでひしぎはらがため)	掌握中に	投げ( )	15・15	※24
首捻顔固(くびひねりかおがため)	腕拉腹固中に	投げ( )	35	※24
股裂き腕十字固(またさきうでじゅうじがため)	腕拉腹固中に	投げ( )	45	※24
蟹挟み(かにばさみ)	相手に接近して	投げ( )	15	
アキレス腱固(あきれすけんがため)	蟹挟み中に	投げ( )	20	※26
飛びつきアキレス腱固(とびつきあきれすけんがため)	or	投げ( )	20・20	※27
膝十字固(ひざじゅうじがため)	アキレス腱固中に	投げ( )	35	
回転アキレス腱固(かいてんあきれすけんがため)	アキレス腱固中に	投げ( )	45	
前転膝十字固(ぜんてんうでじゅうじがため)	蟹挟み中に	投げ( )	35	※26
失脚(しっきゃく)	相手に接近して	投げ(×)	15	
万歳固(ばんざいがため)	失脚中に	投げ( )	28	
股裂き腕十字固(またさきうでじゅうじがため)	万歳固中に	投げ( )	45	
首捻顔固(くびひねりかおがため)	万歳固中に	投げ( )	35	
立逆脇固(たちぎゃくわきがため)	失脚中に	投げ( )	20	
裏閂貫羽絞(うらかんぬきたかばじめ)	立逆脇固中に	投げ( )	25	※25
捨逆脇固(すてぎゃくわきがため)	立逆脇固中に	投げ( )	25	※25
腕挫腹固(うでひしぎはらがため)	スパイダーニーヒット中に	投げ(×)	15	※28
首捻顔固(くびひねりかおがため)	腕拉腹固中に	投げ( )	35	※24
股裂き腕十字固(またさきうでじゅうじがため)	腕拉腹固中に	投げ( )	45	※24

※1……ディレイ可。レバー前入れで攻撃力5・10。
※2……クリーンヒット時の攻撃力は (は攻撃力30でクリーンヒット時45)。
※3……ディレイ可。 で始動した場合、2発目の攻撃力15。
※4……ディレイ可。レバー前入れで攻撃力12・22。
※5……ディレイ可。レバー前入れで攻撃力12・15。 ヒット中 で投げコンボへ派生。
※6……クリーンヒット時は攻撃力30。ガードorヒットさせないと自分にダメージ5(受け身により回避可能)。
※7……ディレイ可。バックスピンチョップ中に⇧or⇩でチョップをキャンセルし横移動する(★)。
※8……ディレイ可。
※9……相手立ち状態でヒットすると蟹挟みに派生。
※10……ディレイ可。連撃双掌破のバリエーション。
※11……クリーンヒット時は攻撃力30。
※12……ディレイ可。 中に⇧or⇩で横移動する(★)。
※13……ディレイ可。 中に⇧or⇩で横移動する(★)。4発目に or でシフト可能。
※14……★印の横移動からは出ない。
※15……★印の横移動から出る。
※16……レバー前入れで1発目の攻撃力16。
※17……踏み付けにならないときの攻撃力は10。
※18……クリーンヒット時は攻撃力22。
※19……2発目だけヒットすると横向きになる。
※20……クリーンヒット時は攻撃力21。
※21……ヒット時相手よろけ。
※22……ヒット時 で腕拉腹固にシフト。
※23……ディレイ可。レバー前入れで1発目の攻撃力5。 で始動した場合2発目の攻撃力は15。
※24……抜けられると自分にダメージ5。
※25……抜けられると自分にダメージ20。
※26……抜けられると自分にダメージ18。
※27……膝十字固または回転アキレス腱固に移行可能 抜けられると自分にダメージ18。
※28……立ち上がり途中に 、 、 、 から派生。

返し技について：本作では、相手の左パンチ系の技に対して返し技が成功すると掌握へ移行するようになった。また、ライトストレート&スパイダーニー( )やワンツースパイダーニー( )など、スパイダーニーへ移行する技も多いので、今回は投げコンボを頻繁に狙えるようになったといえる。すべての派生技を覚えておきたい。

STORY

Lei Wulong【Age：47】

相変わらず警察で活躍めざましいレイ。しかし、同棲中の恋人が忙しすぎるレイに愛想を尽かし、いつもレイとの連絡役をしていた部下と恋仲になってしまったのだ。そのことを知ったレイは、言葉では言い表せないほど落ち込んでいた。

そんな折、レイはあるシンジケートの犯罪立証に失敗する。警察がシンジケートのボスを逮捕するために2年間もの地道な潜伏捜査を重ね、そしてついに取引現場を押さえるというときに、シンジケートの人間を取り逃がしてしまったのだ。この失敗は、普段からレイの活躍に嫉妬していたライバル警官達の密告もあって「レイは私情で逮捕を失敗した」と上層部に報告され、レイは1カ月間の謹慎処分となった。

そんな中、レイは裏情報屋からある情報を得る。シンジケートが、あるボクサーを暗殺しようと「The king of iron fist tournament 4」に暗殺者を送り込んだのだという。

レイは、ボクサーからシンジケートとの関わりを聞き出し、同時に暗殺者も押さえてシンジケートとの関係を立証できれば、シンジケート解体に向けて大きな駒が進められると考えた。

レイは汚名を返上するために、単身トーナメントに参加する。

再起を図るスーパー刑事

レイ・ウーロン
Lei Wulong

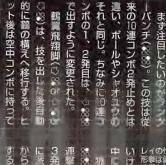
Text：垂れ乳麻竜

キャラクター解説

4人目のタイムリリースキャラとして登場するレイ・ウーロン。背を向ける、寝るといった独特な動作や、蛇、龍、豹、虎、鶴、五つの構えからのさまざまな攻撃は健在だ。

ここでは本作から新たに加わった新技を紹介していこう。

まず注目したいのがワンツーパンチ（●●）。この技は従来の10連コンボ2発止めとは違い、ポールやシャオユウのそれと同じ。ちなみに10連コンボの1、2発目は、⇦●●で出すように変更された。

鶴翼飛翔脚（⇩●or⇦●）は、技を出した後自動的に鶴の構えへ移行する。ヒット後は空中コンボに持っていけるので、鶴突（鶴の構え中に●）などをたたき込もう。

狼牙蛇突連撃（⇨☆●●●●）は、狼牙揺震撃と蛇突連撃の混合技。狼牙揺震撃の3発目から蛇突連撃の2発目に派生するぞ。蛇突連撃部分からは、龍や豹の構えに移行することが可能だ。

レイの代名詞ともいえる五形拳は健在。五つの構えの性質を知り尽くせ！

背向けからも寝られるようになった。これで、より一層嫌らしいキャラになる!?

前作からの変更点

レイは新技こそ少ないものの、前作からの変更点は数多くある。ただ、残念なことにその大半は弱体化してしまった部分なのだが……。

まず、従来可能だった地上コンボの多くがつながらない（※ゲー事典参照）。また、龍声中段脚（⇨☆●●●●●）出し切り後の硬直が長くなったため、ガードされた後の連係が組み立てにくいほか、ハイキック（●）カウンターヒットからは、その後の空中コンボをかなり入れづらくなった。

さらに痛いのは、虎の構えの弱体化。新技の虎爪掌が（虎の構え中に●）加わったことにより、東虎爪が消滅しただけでなく、西虎爪（虎の構え中に●）がカウンターヒットでなければ相手を浮かせられなくなった。また空中コンボに龍声4発止め～虎の構え～虎掃腿（虎の構え中に●）を使っても、虎掃腿部分で受け身を取られてしまう。

一つ面白い点としては、■の構え中に相手の下段攻撃を自動的にかわすようになったことが挙げられる。

下段技がくると自動的にジャンプするのだが、[illegible]などは2発目をくらってしまう。

新技ピックアップ

鶴翼飛翔脚　　**虎爪掌**

ライジングトゥーキックに似た[illegible]

虎の構えからの新技。発生は遅いが、カウンターヒットで[illegible]

蛇突双撃～蛇の構え

発生の早いジャブからの派生技。ワンツーパンチと同じく連続ヒットするものの、威力はこちらのほうが低い。その代わり、2発目後にレバー⇨で蛇の構えへシフトすることができるぞ。

狼牙蛇突連撃

狼牙揺震撃の途中から蛇突連撃へ移行する新技。残念ながら連続ヒットするのは3発目までだが、4発目後レバー[illegible]に、5発目後レバー[illegible]に移行することができるぞ。

基本コンボ

①、②ともにラストの部分はディレイをかける必要がある。また、②は左側へ蛇の構えを取らないと4発目が決まらない。

①ライジングトゥーキック（⇙●）→ステップインアッパー（⇖●）→龍声中段脚（⇨☆●●●●●）
②後掃燕舞1発止め（⇖●）クリーンヒット→蛇の構え（⇧）→蛇突連撃（●●●）
③鶴翼飛翔脚（⇙●）→鶴突（鶴の構え中に●）or鶴翼（鶴の構え中に●）

レイの地上コンボ：つながらなくなった地上コンボは、狼牙揺震撃2発止め→クロスストレート、綜爪牙1発止め→狼牙揺震撃2発止め、酔連撃2発目ガード→リードジャブ、酔連撃2発目ヒット→⇨入れ虚環脚1発止め、西虎爪（ガード）→シットジャブなど。逆に本作でも健在の地上コンボは、龍声1発止め（しゃがみヒット）→ハイキック。

レイ・ウーロン コマンドリスト

LEI WULONG COMMAND LIST

コマンドはキャラクターが右を向いているときのもの。攻撃力は各キャラクターの体力165に対する相対的な数値を表す。投げに関しては( )内に抜けコマンドを表記してある(「×」は抜けコマンド無しを示す)。

固有技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
寝る	↓(or)	特殊動作		
跳弓脚(ちょうきゅうきゃく)	相手頭側で寝た状態で	中	21	
跳ね起き	相手足側寝た状態で	中	20	
仰寝後掃燕舞(ぎょうしんこうそうえんぶ)	相手頭側で寝た状態で	下・上	7(10)・21	※1
背を向ける	←(or)	特殊動作	−	
背身打(はいしんだ)	背向け中に	上	12	
背身下掃打(はいしんかそうだ)	背向け中に↓(or)	下	8	
背身崩墜(はいしんほうつい)	背向け中に	中	20	
背身腿(はいしんたい)	背向け中に	中	15	
背刃落(はいじんらく)	背向け中に	中・中・中	15・15・15	※2
背身後掃燕舞(はいしんこうそうえんぶ)	背向け中に↓(or)	下・上	10(15)・35	※3
後掃燕舞(こうそうえんぶ)		下・上	8・21	※3
転身連咆(てんしんれんほう)		上・上	18・18	※2
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)		中	30	※4
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	→(or)	中	30	※4
龍声下段脚(りゅうせいげだんきゃく)	☆	中・中・中・中・下	7・7・7・7・12	※5
龍声中段脚(りゅうせいちゅうだんきゃく)	☆	中・中・中・中・中	7・7・7・7・15	※5
狼牙揺震撃(ろうがようしんげき)	☆	中・中・中・上・中	15・12・5・17・20	
狼牙虎蹲山(ろうがこそんざん)	☆ ↓	中・中・中・上・下	15・12・5・17・10	
揺震撃(ようしんげき)	☆	上・中	35・20	
虎蹲山(こそんざん)	☆ ↓	上・下	35・10	
虚環脚(きょかんきゃく)		上・下	28・20	※2
雷光下段脚(らいこうげだんきゃく)	→	上・中・中・中・下	30・12・12・8・12	※6
雷光中段脚(らいこうちゅうだんきゃく)	→	上・中・中・中・中	30・12・12・8・15	※7
弧流腿(こりゅうたい)		中	25	
綜爪牙(そうそうが)	☆	上・上・中・中	10・12・25・30(ガード崩し)	※8
妃睡鳥(ひすいちょう)	←	特殊動作	−	
鳳凰旋風脚(ほうおうせんぷうきゃく)	妃睡鳥中に	ガード不能	90	
鷹爪連脚(ようそうれんきゃく)	妃睡鳥中に	中・中・中・中	15・15・15・15	※9
伏寝弧流腿(ふくしんこりゅうたい)	相手足側でうつ伏せから	中	18	※10
伏寝掃腿(ふくしんそうたい)	相手足側でうつ伏せから	下	10	※11
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て↓	特殊動作	−	※12
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て	特殊動作	−	※13
雷光跳脚(らいこうちょうきゃく)		中	30	※14
伏寝滑(ふくしんかつ)	相手頭側でうつ伏せから	下	15	※15
巻蹔連脚(けんざんれんきゃく)		下・下・中	7・7・28	※10
燕尾落(えんびらく)	(or)	中	15	
背身燕尾落(はいしんえんびらく)	背向け中に(or)	中	15	
石頭(せきとう)	←	中	25	
酔歩(すいほ)		特殊動作	−	
うつ伏せに寝る	↓	特殊動作	−	※16
酔歩腿(すいほたい)	酔歩中に	下	15	
酔虚撃(すいきょげき)	酔歩中に	中	25	※17
転身崩墜(てんしんほうつい)		上・中	18・20	
酔連拳(すいれんけん)	横移動中に(or酔歩中に)	中・上	15・18	※17
虚飲(きょいん)	酔歩中に	体力回復	−	
蛇双拳(じゃそうけん)		上・上	13・10	※18
蛇掌拳(じゃしょうけん)	横移動中に	上	18	※19
酔虎撃(すいこげき)		上	24	※17
横移動〜背刃落(はいじんらく)	横移動中に	中	15	
妃睡鳥〜旋風連脚	妃睡鳥中に	中	30	※20
龍声1発目〜蛇の構え	☆ 後に or	中	10	
龍声2発目〜龍の構え	☆ 後に or	中・中	10・8	
龍声3発目〜豹の構え	☆ 後に or	中・中・中	10・8・8	
龍声4発目〜虎の構え	☆ 後に or	中・中・中・中	10・8・8・8	
龍声中段脚〜鶴の構え	☆ 後に or	中・中・中・中・中	10・8・8・8・15	
雷光中段脚〜鶴の構え	後に or	上・中・中・中・中	35・12・12・8・15	
五形拳　蛇の構え(へびのかまえ)	横移動中に or	特殊構え	−	
背向けからうつ伏せに寝る	背向け中に	特殊動作	−	
背向けから仰向けに寝る	背向け中に	特殊動作	−	
蛇突双撃(じゃとつそうげき)		上・上	5・5	※21
ワンツーパンチ		上・上	5・12	※22
鶴翼飛翔脚(かくよくひしょうきゃく)	(or or)	上	25	※23
刃落(じんらく)		中	18	※24
狼牙蛇突連撃(ろうがじゃとつれんげき)	☆	上・中・中・中・下	15・12・5・10・15	※25
転身連脚(てんしんれんきゃく)		中・中	10・18・12	

蛇の構え中に出せる技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
蛇突連撃(じゃとつれんげき)	蛇の構え中に	中・中・下	15・10・15	※26
蛇突連撃巻蹔連脚(じゃとつれんげきけんざんれんきゃく)	蛇の構え中に	中・中・下・下・中	15・10・15	※27
蛇武(じゃぶ)	蛇の構え中に	上・上・上・上・上・上	13・10・8・6・5・5	※28
巻蹔脚(けんざんきゃく)	蛇の構え中に	中	30	※10
蛇尾(じゃび)	蛇の構え中に	下	11	
五形拳　龍の構え(りゅうのかまえ)	蛇の構え中に左側へ横移動	特殊構え	−	※29
五形拳　豹の構え(ひょうのかまえ)	蛇の構え中に右側へ横移動	特殊構え	−	※30

龍の構え中に出せる技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
龍砲(りゅうほう)	龍の構え中に	中	18	※31
龍牙(りゅうが)	龍の構え中に	中	32	※31
龍尾(りゅうび)	龍の構え中に	上・下	28・20	
龍牙連撃(りゅうがれんげき)	龍の構え中に	上・中・中・上	15・12・5・17	
龍の構え〜狼牙揺震撃	龍の構え中に	上・中・中・上・中	15・12・5・17・20	※32
龍の構え〜狼牙虎蹲山	龍の構え中に ↓	上・中・中・上・下	15・12・5・17・10	
五形拳　虎の構え(とらのかまえ)	龍の構え中に左側へ横移動	特殊構え	−	※33
五形拳　蛇の構え(へびのかまえ)	龍の構え中に右側へ横移動	特殊構え	−	※34

豹の構え中に出せる技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
豹手(ひょうしゅ)	豹の構え中に	中	21	※35
豹双爪(ひょうそうそう)	豹の構え中に	下・上	10・28	
豹掃腿(ひょうそうたい)	豹の構え中に	下	18	※36
豹の構え〜雷光中段脚	豹の構え中に	上・中・中・中・中	26・12・12・8・15	※37
豹の構え〜雷光下段脚	豹の構え中に	上・中・中・中・下	26・12・12・8・12	
五形拳　蛇の構え(へびのかまえ)	豹の構え中に左側へ横移動	特殊構え	−	※38
五形拳　鶴の構え(つるのかまえ)	豹の構え中に右側へ横移動	特殊構え	−	※39

虎の構え中に出せる技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
西虎爪(さいこそう)	虎の構え中に	中	22	
虎爪掌(こそうしょう)	虎の構え中に	中	28	
虎爪腿(こそうたい)	虎の構え中に	下	15	
虎旋脚(こせんきゃく)	虎の構え中に	上	32	※40
虎旋脚〜龍声中段脚	虎の構え中に	上・中・中・中・中・中	32・7・7・7・7・15	※41
虎旋脚〜龍声下段脚	虎の構え中に	上・中・中・中・中・下	32・7・7・7・7・12	※41
五形拳　蛇の構え(へびのかまえ)	虎の構え中に左側へ横移動	特殊構え	−	※38
五形拳　龍の構え(りゅうのかまえ)	虎の構え中に右側へ横移動	特殊構え	−	※42

鶴の構え中に出せる技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
鶴爪(かくそう)	鶴の構え中に	下	20	
跳鶴連撃(ちょうかくれんげき)	鶴の構え中に	中・下・中・中	21・10・10・15	※43
鶴突(かくとつ)	鶴の構え中に	中	27	
鶴翼(かくよく)	鶴の構え中に	上	30	
五形拳　豹の構え(ひょうのかまえ)	鶴の構え中に左側へ横移動	特殊構え	−	※44
五形拳　蛇の構え(へびのかまえ)	鶴の構え中に右側へ横移動	特殊構え	−	※34

投げ技・返し技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
ポジションチェンジ	相手に接近して(or →or ↓or ↑)	投げ( )	0	
飛空脚(ひくうきゃく)	相手に接近して →	投げ( )	30	
衿締め(えりじめ)	相手に接近して	投げ( )	30	
回身倒(かいしんとう)	相手の左側面に接近して	投げ( )	40	
閃光乱舞脚(せんこうらんぶきゃく)	相手の右側面に接近して	投げ( )	5・10・25	
背身乱舞撃(はいしんらんぶげき)	相手の背後に接近して	投げ(×)	50	
背向けからの投げつかみ	背向け中に	投げ	−	※45
払い倒し(はらいたおし)	相手に接近して →	投げ( )	33	
倒落肘(とうらくちゅう)	相手に接近して	投げ( )	35	
瓶酔(へいすい)	龍の構え中に or蛇の構え中に	投げ( )	33	※46
酔歩(すいほ)	→	上中段パンチさばき	−	※47

※1 ………1発目で止め、なおかつクリーンヒットした場合は攻撃力10。
※2 ………技後は背向け状態になる。
※3 ………1発目後⇧or⇩で蛇の構えにシフト。1発目で止め、なおかつクリーンヒットした場合は攻撃力15。
※4 ………技中↑で3回まで出せる。技中↓で仰向けに寝る。
※5 ………2発目ディレイ可。その場合、1発目の攻撃力は8。
※6 ………3、4発目ディレイ可。
※7 ………3発目以降ディレイ可。5発目後⇧or⇩で鶴の構えにシフト。
※8 ………1発目がヒットした場合、で雷光中(下)段脚の3発目にシフト。
※9 ………何発目からでも鳳凰旋風脚にシフト可能。
※10 ……技後は相手足側うつ伏せ状態で寝る。
※11 ……技後は相手頭側仰向け状態で寝る。中にで後掃燕舞にシフト。1発目で止め、なおかつクリーンヒットした場合は攻撃力15。
※12 ……うつ伏せになる。
※13 ……仰向けになる。
※14 ……ガード後ひるみ。
※15 ……技後は相手足側仰向け状態で寝る。
※16 ……相手足側うつ伏せ状態で寝る。
※17 ……レバー→入れで酔歩にシフト。
※18 ……レバー→入れで鶴の構えにシフト。↑or↓で豹の構えにシフト。
※19 ……レバー→入れで虎構えにシフト。↑or↓で龍の構えにシフト。
※20 ……技中↑で3回まで出せる。技中↓で仰向けに寝る。鷹爪連脚からも可。
※21 ……2発目後にレバー→で蛇の構えにシフト。
※22 ……10連コンボ始動は⇦。
※23 ……鶴の構えに自動でシフト。
※24 ……技後にレバー→で鶴の構えにシフト。
※25 ……4発目後にレバー→で龍の構えへ、5発目後にレバー→で豹の構えへシフト。
※26 ……1、2発目ヒットorガード後にレバー→で龍の構えにシフト。3発目ヒットorガード後にレバー→で豹の構えにシフト。3発目ディレイ可。
※27 ……1、2発目ヒットorガード後にレバー→で龍の構えにシフト。
※28 ……2発目以降ヒットorガード後にレバー→で、蛇の構えにシフト。
※29 ……1P側でいうところの横移動・奥で、龍の構えにシフト。
※30 ……1P側でいうところの横移動・手前で、豹の構えにシフト。
※31 ……レバー→で虎の構えにシフト。
※32 ……3発目から狼牙蛇突連撃にシフト可能。
※33 ……1P側でいうところの横移動・奥で、虎の構えにシフト。
※34 ……1P側でいうところの横移動・手前で、蛇の構えにシフト。
※35 ……ガードされた場合は綜爪牙2発目に派生する。
※36 ……ヒットorガード後、⇦で妃睡鳥にシフト。
※37 ……5発目後↑or↓で鶴構えにシフト。
※38 ……1P側でいうところの横移動・奥で、蛇の構えにシフト。
※39 ……1P側でいうところの横移動・手前で、鶴の構えにシフト。
※40 ……揺震撃2発目、虎蹲山2発目にシフト可能。
※41 ……3発目ディレイ可。その場合の2発目の攻撃力は8。龍声と同様に各種構えにシフト可能。
※42 ……1P側でいうところの横移動・手前で、龍の構えにシフト。
※43 ……2、3、4発目ディレイ可。
※44 ……1P側でいうところの横移動・奥で、豹の構えにシフト。
※45 ……相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げつかみ後は振り向かない。
※46 ……瓶酔中にで酔歩にシフト。
※47 ……コマンド入力後5フレーム目〜25フレーム目までさばき性能がある。

その他の弱体化した部分？：壁を背にした状態で飛空脚(相手に接近して →)を決めると、レイが背後の壁に激突してしまい、若干だがダメージを受けてしまう。体力の少ないときは自爆しないようにくれぐれも注意しよう。ほかにはコンボ中の巻蹔連脚( )3発目がヒットしづらくなっているが、こちらは3発目にディレイをかければ簡単に決められるぞ。

STORY

Bryan Fury【Age：31】

ブライアンは寿命が残り少なくなっていることを感じていた。2年前、三島財閥の最高研究顧問として引き抜かれたアベルは、旧型であるブライアンを省みることなく三島財閥の下に入った。ブライアンの延命を果たせる人物は、開発者であるアベルを於いて他にはなく、ブライアンはアベルを奪った三島平八を、そして自分を見捨てたアベルを恨んでいた。

ある時彼は「The king of iron fist tournament 4」開催の話を聞き、すぐさま参加を決意する。今回のトーナメントが自分にとって最後の闘いになるだろう。トレーニングを積みながら、彼は忍び寄る死の予感をはっきりと感じていた。しかし、未だ体力に衰えはなく、むしろ寿命を前に筋肉が固く躍動し、以前の何倍ものパワーが内部から沸き上がってくる。そして自制できないほどの凶暴さが胸の内に芽生え、彼の体はよりどう猛なものへと変貌していた。

彼は一つの望みに全てを賭けた。トーナメントで優勝を勝ち取れば、三島財閥の頭領の地位を獲得できる。いや、三島平八をトーナメントの場で倒すことができれば、三島財閥を配下に納めることは容易だろう。そうすればアベルに自分の体を改造させ、寿命を引き延ばすことができる。さらには、もっと新しい肉体を手に入れることもできるのだ。史上最強の肉体に改造することも。

暴走する改造人間

ブライアン・フューリー
Bryan Fury

Text ハメコ。

キャラクター解説

ブライアンは高い攻撃力と素早いコンビネーションを併せ持ったキャラ。手足が長く、中距離戦にも長けている。さまざまなコンビネーションで相手を固め、ここぞというときの一発で大ダメージを狙う戦闘スタイルがお似合いだ。

多彩な立ち上がり途中攻撃もブライアンの特徴の一つ。ヒット後にアトミックブローへ派生するボディーアッパー(立ち上がり途中に●)や、浮かせ技であるリフトアッパー(立ち上がり途中に●)、ヒット後にサザンクロスコンビネーション2発止め(●●)が安定して連続ヒットするショートアッパー(立ち上がり途中に●)や、カウンターヒットでたたけを誘発するニークラッシュ(立ち上がり途中に●)など、使える技だらけだ。

このキャラの弱点を挙げるとすれば、低い位置に攻撃判定がある技が少ないこと。本作でもシャオユウの鳳凰の構えなどには手を焼きそうだ。

挑発(●)が純粋なガード不能技になったので、相手に触れさえすれば……

キャンセルしてからマッハパンチ(⇨➡●)などが連続ヒットするぞ。

前作からの変更点

最も重要な変更点はスネークエッジ(⇩●)の強化。クリーンヒット判定がなくなったため、ヒットすれば相手が必ずダウンし、コンボが狙える。ガードされてもモーションが止まらず、14フレーム不利。先端をガードさせれば相手のトゥースマッシュも届かない。

チョッピングエルボー(⇨●)はガードさせて3フレーム有利になった。前作のような投げを絡めた攻めは有効でなくなったものの、下がって攻撃をスカすことがやりにくい本作ではそのリーチを存分に活かすことができるはず。

マッハパンチは技後のスキが小さくなっており、ガードされても反撃を受けにくくなった。そのため、空中コンボをマッハパンチで締めた後に走ってから起き攻めしやすい。

ライジングコンビネーション(●●●●)も強化された技の一つ。最後の中段が強制ガードではなくなり、ブレイジングコンビネーション(●●●●)との二択が成立する。

そのほかソーク・グラブ(⇨●)がガードさせて有利になる上、ヒット後にコンボが入るようになったことや、ストマックブロー(⇧●)がガードされて9フレーム不利とスキが小さくなったことなど、強化された点が目立つ。弱体化した点は、ダブルボディーブロー(⇩●●)をガードされると閃光烈拳などで反撃されるようになったことぐらいか。

新技ピックアップ

ストマックニー

新技の膝蹴り。ガードされても[illegible]

ガトリングラッシュ

1[illegible]発殴り付けた後、[illegible]る新技。2、3発目にディレイがかかる。3発目以降は[illegible]する。

ストマックコンビネーション

発生15フレームの上段攻撃からのコンビネーション。1発目から最後まで連続ヒットする。3発目の膝の後は一見スキが大きいが、ガードされても距離が離れて13フレーム不利なだけだ。

ネオストマックコンビネーション

[illegible]終わり際まで待つ[illegible]出せる技。ストマックコンビネーションからスラ[illegible]ン(B)～マッハパンチ[illegible]コンビネーションだ。全段連続ヒットする。

基本コンボ

やはりマッハパンチによる締めが安定している上、ダメージも高い。①のコンボはほとんどの浮かせ技から安定して決まる。

①スネークエッジ(⇩●)→ストマックブロー(⇧●)→クロスストレート(●)→リードジャブ(●)→マッハパンチ(⇨➡●)
②リフトアッパー(立ち上がり途中に●)→リードジャブ(●)×3→マッハキック(⇨➡●)
③アトミックブロー(立ち上がり途中に●ヒット後➡●)→ストマックブロー(⇧●)→リードジャブ(●)→マッハパンチ(⇨➡●)

ゲー事典 **その他の強化点①**：●と同じモーションのバックスピンミドルキック(●)も強化され、カウンターヒットで相手を吹っ飛ばすようになった。ダメージは従来通り25だ。また、サザンクロスコンビネーション3発目にディレイがかかるようになった。3発目がヒットすればサザンクロスブラスワン(●●●●●)まで連続ヒット。2発止めとディレイ出し切りを使い分けよう。

STORY

Julia Chang【Age：20】

大学で考古学を学んでいたジュリア。しかし激変する現在の地球環境の中で、彼女の故郷が数年後に砂漠に飲み込まれる運命にある事を知る。ジュリアは故郷を救いたい一心で、地球環境に関する研究に取り組むようになった。

彼女が学ぶT教授の研究室は、森林再生のメカニズムを遺伝子工学面から探求する世界でも最高峰の研究グループだった。T教授の研究資金はG社がほぼ全額出資し、研究はG社最高機密研究所のコンピュータを利用して行なっており、そこにデータも蓄積されている。ジュリアは、地球環境再生の研究が完成して、故郷が救われる日を心待ちにしながら、日々大学での研究に余念がなかった。

そんなある日、ジュリアはT教授から研究が当分凍結されるという話を聞く。G社最高機密研究所は三島財閥の襲撃を受け、全てのデータを奪われてしまったのだという。ジュリアはG社が行っていた極秘の研究のことなど知らないし、興味はなかった。しかしあと数年で砂漠化する故郷を守るためには、三島財閥からデータを取り返さねばならない。

ジュリアは三島財閥のデータを集めるべく、ネット上を探索する。そして「The king of iron fist tournament 4」の告知を見つけたジュリアは目を輝かせた。

故郷を想う女学生拳士

ジュリア・チャン

Julia Chang

Text：伊勢猫

キャラクター解説

ガードを上下に揺さぶる豊富なコンビネーション攻撃と、中間距離から一気に攻め込んでいける中段判定の突進技が特徴的なジュリア・チャン。

その近距離戦における主軸となるのは、中・下段判定の各種コンビネーション連係でしゃがみ状態を作る技からの選択も見切られづらい。これに要所でカウンターヒット狙いの通天砲(◎◎◎)や連拳大纏崩捶(◎◎◎)といった、浮かせ技まで連続ヒットする連係技を織り交ぜていく。

中間距離から間合いを詰めつつ相手を攻撃する虎身肘(⇨➡◎)や疾歩掌拳(⇩◎)は、もう一つの要となる攻撃。中でも後者の疾歩掌拳からディレイ入力を使った疾歩連肘(⇩◎◎)と、高性能な投げ技のマッドアックス(相手に接近して⇩⇨⇦➡◎)を使った択一攻撃は相変わらず強力。若干リスクは高くなっているが、それでも狙っていく価値がある連係に変わりはない。

いかにしてカウンターヒットを取るかが、ジュリアの面白いところでもある。

使い勝手の良いマッドアックスの先行入力(⇩⇨⇦➡のみ)は、本作でも健在だ。

前作からの変更点

いくつかの新しい技に加えて、ミシェールの技にあった箭疾歩(⇨➡◎)と浮かせ技の二起脚(横移動中に◎◎)が追加。横移動で相手の様子を見ながら、空中コンボを狙えるのはうれしい限り。また、斬撃(斬捶)落肘が新技として追加されたことにより、斬撃(斬捶)崩肘はなくなった。

主力となる従来の固有技に関する変更点としては、まず大纏崩捶(◎◎)がヒット or ガードに関係なく、2発目まで出るようになったことが挙げられる。しかし、当然ながら相手にガードされてしまうと、手痛い反撃を受けてしまう。これ以外では、中間距離からの主力技である疾歩連肘の硬直時間も長くなり、確定の反撃を受けるようになっている。

プラス要素は、確定反撃技として重宝した背面取り(◎◎)後に、ジュリア側が早く動けるようになったこと。これによって、一方的な選択を迫ることが可能となり、背向け状態からの専用技がないキャラに対してであれば、シットジャブが確定でヒットする。

背面取り後の状況は、ジュリア側が圧倒的に有利となった。選択をかけていこう。

新技ピックアップ

通天烈破

通天砲の2発目から、崩拳へとつなげる新しいコンビネーション。とはいえ、カウンターヒットでも3発目が連続ヒットすることはない。[illegible]

紅鶴双掌

相手を吹き飛ばす上段判定の攻撃。使いどころは反撃専用か？

斬撃(斬捶)落肘

新撃(斬捶)からの新しいコンビネーション。カウンター時のみ連続ヒットし、ディレイも可能。ホールド入力で技の性質が変わる。

シーソーホイップ

相手を背後へ向かって投げるが、[illegible]ダメージ無し。

閃身後掃連腿

閃身後掃腿からのコンビネーション。ノーマルヒット時は連続ヒットしないが、2発目ヒット時はジュリア側が有利な状態となる。

基本コンボ

①は浮かせ技や状況に関係なく入るコンボ。②は大纏崩捶からでも可。③は相手を側面から浮かせても入るが、ストレートは目押し。

①天砲(⇨◎)→虎身肘(⇨➡◎)×2→疾歩連肘(⇩◎◎◎)
②虎身連攻(⇨➡◎◎)2発目ヒット→虎身肘(⇨➡◎)×3→疾歩連肘(⇩◎◎◎)
③二起脚(横移動中に◎◎)→クロスストレート(◎)→虎身肘(⇨➡◎)×2→疾歩連肘(⇩◎◎◎)

ゲー事典 **虎身肘と疾歩掌拳における硬直時間の短縮入力**：前作では、虎身肘と疾歩掌拳をガードさせる瞬間にレバーがコマンド方向に入っているか、ニュートラルに入っているかによって硬直時間が変化していた。しかし、『鉄拳4』では疾歩掌拳のみ、ヒット時に◎(◎◎の◎を入れっぱなしにしておけばOK)で硬直時間が短くなっていくように設定されている。

シュリア・チャン コマンドリスト

JULIA CHANG COMMAND LIST

コマンドはキャラクターが右を向いているときのもの。攻撃力は各キャラクターの体力165に対する相対的な数値を表す。投げに関しては（ ）内に抜けコマンドを表記してある（「×」は抜けコマンド無しを示す）。

固有技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
通天砲（つうてんほう）		上・中・中	10・5・21	
通天砲（つうてんほう）		中・中	8・21	
前掃腿（ぜんそうたい）	(or)	下	10	
前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）	(or)	下・中	10・21	
前掃連腿（ぜんそうれんたい）	(or)	下・上	10・23	
前掃扇腿（ぜんそうせんたい）	(or)	下・下	10・10	
蒼空砲（そうくうほう）	立ち上がり途中に	中	15	
烈震踏（れっしんとう）		中	35	
斬捶（ざんすい）	立ち上がり途中に	中	15	
斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう）	立ち上がり途中に	中・中・中	18・5・21	
突双掌（とつそうしょう）		中	23	
崩捶（ほうすい）		中	10	※1
大纏崩捶（だいてんほうすい）		中	15・21	※2
衝腿（しょうたい）		中	17	
背面取り	ヒット後	上	12	
双掌（そうしょう）	背面取り中に	上	0	
後掃腿（こうそうたい）	しゃがみ前進始めに	下	12	
穿弓腿（せんきゅうたい）	後掃腿中に	上	15	
絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）		ガード不能	50	※3
転身腿（てんしんたい）		上	20	※4
虎身肘（こしんちゅう）		中	10	
疾歩掌拳（しっぽしょうけん）		中	14	
連拳（れんけん）		上・中	5・8	
疾歩崩肘（しっぽほうちゅう）	しゃがみ状態からor	中	20	
斬捶落肘（ざんすいらくちゅう）	立ち上がり途中に	中・中	15・21	※5
槍弓腿（そうきゅうたい）		中・下・上	8・12・15	
槍弓腿（そうきゅうたい）		中・下・上	12・12・15	
槍弓腿（そうきゅうたい）		上・中・下・上	10・5・12・15	
斬撃（ざんげき）		中	15	
連拳大纏崩捶（れんけんだいてんほうすい）		上・中・中	10・15・21	※6
衝腿通天砲（しょうたいつうてんほう）		特殊中・中・中	8・9・25	
連拳上段脚（れんけんじょうだんきゃく）		上・中・上	10・8・20	
連拳下段脚（れんけんげだんきゃく）		上・中・下	10・8・10	
斬捶前掃連腿（ざんすいぜんそうれんたい）	立ち上がり途中に	中・下・上	15・12・23	
斬捶前掃十字把（ざんすいぜんそうじゅうじは）	立ち上がり途中に	中・下・中	15・12・21	
斬捶前掃扇腿（ざんすいぜんそうせんたい）	立ち上がり途中に	中・下・下	15・12・10	
斬捶槍弓腿（ざんすいそうきゅうたい）	立ち上がり途中に	中・中・下・上	18・5・12・15	
斬撃前掃連腿（ざんげきぜんそうれんたい）		中・下・上	15・12・23	
斬撃前掃十字把（ざんげきぜんそうじゅうじは）		中・下・中	15・12・21	
斬撃前掃扇腿（ざんげきぜんそうせんたい）		中・下・下	15・12・10	
斬撃通天砲（ざんげきつうてんほう）		中・中・中	18・5・21	
斬撃槍弓腿（ざんげきそうきゅうたい）		中・中・下・上	18・5・12・15	
斬撃落肘（ざんげきらくちゅう）		中・中	15・21	※5
崩捶上段脚（ほうすいじょうだんきゃく）		中・上	10・20	
崩捶下段脚（ほうすいげだんきゃく）		中・下	10・10	
迅脚前掃連腿（じんきゃくぜんそうれんたい）		上・下・上	20・12・23	
迅脚前掃十字把（じんきゃくぜんそうじゅうじは）		上・下・中	20・12・21	
迅脚前掃扇腿（じんきゃくぜんそうせんたい）		上・下・下	20・12・10	
虎身連攻（こしんれんこう）		中・中	10・15	※7
天砲（てんほう）		中	15	
疾歩連肘（しっぽれんちゅう）		中・中	14・21	※7
崩拳（ほんけん）		中	21	
挑発		特殊動作	―	
里合天腿（りごうてんたい）		上	17	
前疾歩（せんしっぽ）		上	25	
雲閉日月把（うんぺいにちげつは）		中	28	
紅蘭妃崩肘（こうらんひほうちゅう）		中・中・中	12・15・25	
冲捶（ちゅうすい）	横移動中に	中	21	
二起脚（にききゃく）	横移動中に	中・上	16・18	
閃身後掃連腿（せんしんこうそうれんたい）		下・下	12・10	
紅蘭双掌（こうらんそうしょう）		上	21	
通天烈破（つうてんれっぱ）		上・中・中	10・5・21	

投げ技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
ポジションチェンジ	相手に接近して（or or or ）	投げ（）	0	
サイドバスター	相手に接近して	投げ（）	30	
デスバレーボム	相手に接近して	投げ（）	35	
シーソーホイップ	相手に接近して	投げ（）	0	※8
ブルドッキングヘッドロック	相手の左側面に接近して	投げ（）	40	
ジュリアラナ	相手の右側面に接近して	投げ（）	45	
ジャーマンスープレックス	相手の背後に接近して	投げ（×）	50	
カーフブランディング	相手の背後に接近して	投げ（×）	50	
フルネルソンスープレックス	相手に接近して	投げ（）	37	
マッドアックス	相手に接近して	投げ（）	14・14・14	
フロントスープレックス	相手に接近して	投げ（）	30	
ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	相手に接近して	投げ（）	45	

※1……大纏崩捶まで入力した場合は攻撃力15。
※2……2発目のみヒットした場合は攻撃力16。
※3……レバー◆でキャンセル可。
※4……迅脚からの連係にシフト可能。
※5……2発目ホールド可。その際の攻撃力は25。
※6……1発目カウンターヒット時のみ3発連続ヒットする。
※7……2発目ディレイ可。
※8……[illegible]にヒットした場合は攻撃力25

斬撃（斬捶）落肘のホールド入力による性質の変化：通常入力の斬撃（斬捶）落肘はヒット時に相手を吹き飛ばし（カウンター時は受け身不能）、ガードされると確定反撃を受けないものの不利な状態。これに対してホールド入力すると、ノーマル&カウンターヒット時は相手を一定時間ひるみ状態にさせ、ガードされてもジュリア側が先に動くことができるようになる。

キャラクターごとの耐久力は無くなり、前作までに比べてキャラクター間の差が平準化された。

1%の差を見極めて、勝利をつかめ!!

ダメージ計算

Text：ポスチキン

本作では体力値が一律165に設定されており、『鉄拳3』で採用されていた部位ダメージなどの不確定要素も無く、ダメージを計算しやすい。正しい知識を身に付け、常にリスクとリターンを考えた行動を心掛けよう。

空中コンボダメージ計算法則

1発目……技のダメージ×0.8
2発目以降……技のダメージ×0.4
※1発ごとに端数は切り捨て

計算例

<攻撃力の低い技を多く当てるコンボ(ポール)>
ライジングトゥーキック→リードジャブ×4→崩拳
計算式：13+6×0.8+6×0.4+6×0.4+6×0.4+33×0.4=36

<攻撃力の高い技を1発目に当てるコンボ(ポール)>
ライジングトゥーキック→崩拳
計算式：13+33×0.8=39

<途中で地面にたたき付けるコンボ(マードック)>
スイングアッパー→クロスストレート→アリゲーター
計算式：10+12×0.8+18×0.4+18×0.8=40

空中コンボ補正

空中コンボ補正が適用されるのは、相手がいわゆる空中判定と呼ばれる状態にあるとき。ライジングトゥーキックなどの浮かせ技をヒットさせた後や、クリスティの逆立ち中などの「通常はダウンしない技をヒットさせてもダウンする状態」がそれに該当する。

前作では空中判定の相手に当てた技の1発目は本来のダメージの80%、2発目以降は50%で計算された。だが、本作では1発目が80%、2発目以降が40%で計算される(補正をかけたときに出る端数は切り捨て)。**2発目以降のダメージ補正が大きいため、1発目に攻撃力の高い技を入れるコンボのほうが、攻撃力の低い技を多く組み込んだコンボよりも減る**ことは前作でも多々あったが、本作ではその傾向がより顕著になったといえよう。左の計算例のコンボでも、段数を増やして難度を上げると、かえってダメージが下がることが分かる。

補正リセット

本作では空中コンボ中に相手が接地すると、受け身の可否に関わらず補正がリセットされて、1発目の80%に戻る。クリスティのコンビナソン・マカコエンペのように、相手をたたき付けて再度拾い直すことができる技で大きなダメージを奪うことができるのはそのためだ。また、壁に当てたときも同様の効果が期待できるため、ヴァイオレットのマシンガンキックなど、壁にたたき付けてから連続ヒットする技を組み込むのも強力だぞ。

壁か地面に相手をたたき付けると、補正がリセットされるので……、

続いて当てる技で大きなダメージを奪うことができるというわけだ。

壁ダメージ&壁やられへの追撃

●壁ダメージ
- 壁やられ(弱)(正面、左右側面、背面)……0
- 壁やられ(中)(正面)……4
- 壁やられ(中)(左右側面、背面)……0
- 壁やられ(中)(頭下向き/正面、背面)……4
- 壁やられ(強)(正面、左右側面、背面)……0
- ポジションチェンジ(正面、背面)……3

相手を打撃や投げで壁にたたき付けたり、ポジションチェンジで壁に押し付けたときにも、追加でダメージを奪うことができる。単体でのダメージはごく微量だが、壁際の空中コンボで壁にたたき付けながら連続ヒットするものは、空中コンボのダメージに加え、1発ごとに壁やられ(中)のダメージ4が入るので強力。スティーブのパラベリウムコンビネーションなど多段ヒットする攻撃なら、トータルでかなりのダメージを奪えるぞ。壁との距離を計算して、コンボを変えられるようになれば理想的だ。

スティーブのパラベリウムコンビネーションは、全部で10ヒットする技。

壁やられ(中)のダメージのみで4×10=40ものダメージを奪える。

ダウン状態への追撃

●追撃へのダメージ補正
- 寝っぱなし……100%
- 横転中……100%
- 前転中……80%
- 後転中……80%

ダウン状態への追撃によるダメージ補正も基本的に『鉄拳TT』から変わっていない。まずは寝っぱなし&横転中についてだが、これらの最中は補正がかからず、100%のダメージを受けてしまう。しかし、攻撃を受けても相手との距離を離すことができるので、比較的安全な起き上がり方ということができる。

次に前転&後転中についてだが、こちらは空中判定となっているので、ダメージを80%に軽減できる。しかし、追撃を受けることにより空中コンボに移行されたり、たたき付け攻撃を受けることにより、再度ダウン状態での選択を迫られる危険がある。ポールの瓦割りやファランの踵落としなどには要注意だ。

寝っぱなしの状態では補正がかからず、100%のダメージを受けてしまう。

前・後転中はダメージが80%に軽減されるものの、その後の状況が……。

クリーンヒット&カウンターヒット

●クリーンヒット……本来の攻撃力×1.5

特定の技にはクリーンヒット判定というものが設定されいる。その判定が相手に重なることで、ダメージがノーマルヒットの1.5倍になるほか、ヒット・ガード時によろけ誘発や浮かせ技の効果がついたり、スキが減少するなど技の性能が変化する場合もある。

●カウンターヒット……本来の攻撃力+相手の技の攻撃力×0.3×(相手側消化フレーム/相手側発生フレーム)

カウンターヒットは、相手の技が入力されてから発生するまでにこちらの攻撃を当てることで起こる。クリーンヒットと異なる点は、相手の攻撃力や状態に技のダメージが依存するということ。相手の技の攻撃力が高ければ高いほど、また攻撃判定の発生に近ければ近いほど大きなダメージを与えることができ、技の性質も変化する。

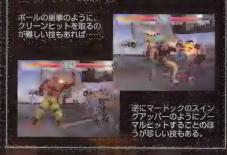
ポールの崩拳のように、クリーンヒットを取るのが難しい技もあれば……

逆にマードックのスイングアッパーのようにノーマルヒットすることのほうが珍しい技もある。

ゲー事典 **ダメージ計算補足**：上で「空中コンボのダメージ計算では端数を切り捨て」と説明したが、タイムアップ時に表示される残り体力のパーセンテージは"切り上げ"であることに注意しよう。例えばダメージを40与えていたときの表示は25%だが、実際のダメージは24.24……%であり、4回決めてもK.O.できない。コンボダメージを計算するときは、きちんとした値で。

リターンが大幅に増加した下段さばき。下段技を読んだときは積極的にさばいていこう。

『鉄拳TT』から大きな変更が!!

下段さばき&先行入力

Text：ボスチキン

本作では下段さばき成功時のリターンが大幅に増加した。対照的に下段技をガードしたときのリターンは軽減された傾向にある。基本的に入力関係は前作から変化していないが、本作ならではのテクニックもあるぞ。

下段さばき

全キャラ共通の⬁による下段さばきは、立ち、しゃがみ状態ともに⬁に入れてから1フレーム後に発生。有効時間は、立ち状態からのものが20フレーム、しゃがみ状態からのものは10フレーム持続する。

本作で大きく変化したのがパンチさばき。前作ではパンチをさばいてもシットジャブ程度しか確定する技が無かったが、本作では16フレーム有利なので、さまざまな技が確定する。例外的にレイの背身下掃打のように、パンチ攻撃にも関わらずさばき後に18フレーム有利となる技もあるぞ。

キックさばきは一律18フレーム有利となっている。また、パンチ・キックともにさばき後は相手がしゃがみ状態。ドラゴンテイルのようにさばくと大きく体勢を崩す技や、スライディングのようにさばかれた側がダウン状態になる技があることも覚えておこう。

その他の下段さばき

シャオユウのみ前作のレバー＋ボタンによる振り向き下段さばきを継承している。下段さばきモーション後にパーを■に入れっぱなしにすることで、しゃがみ状態へ移行できるのも同様だ。また、レイの豹の構え中におけるオート下段さばきも健在。前進中は常に有効となっている。ちなみに、双方ともさばき後の有利フレームは通常の下段さばきと変わらないぞ。

シャオユウの下段さばきモーションは視覚的なフェイントとしても使える。

下段さばきモーションは、しゃがみにも移行できる。うまく組み込もう

下段さばきの仕組み

立ち状態からの共通下段さばき

入力	有効時間20フレーム
	⬁入れっぱなし

しゃがみ状態からの共通下段さばき

入力	有効時間10フレーム
	⬁入れっぱなし

シャオユウの振り向き下段さばき

入力	準備モーション5フレーム	有効時間16フレーム	硬直

レイの豹の構え

前進中は常に有効

先行入力

先行入力とは、技を出した後やガードした後の硬直中にコマンドを入力するテクニックである。これを活用すると、硬直が解けた瞬間に最速で行動できるため、フレームの知識を活かした攻防が可能だ。

先行入力が可能なタイミングは、硬直が切れる直前の5フレーム間。また原則として、先行入力できるのはレバーなら2フレーム、ボタンなら1フレーム分だ。例えば硬直中に⇨を入力しておけば、硬直が解けると同時に⇨でステップインが可能となる。

ここで注意したいのが「⇨＋ボタン」と入力するタイプの技。先行入力で⇨☆、硬直が解けた瞬間に⇨＋ボタンで技を出すことができそうだが、このタイプの入力は厳密には「⇨～☆～⇨～⇨＋ボタン」と4フレーム必要になっている。先行入力を利用しても、技自体の発生フレーム以外に2フレームかかるぞ。

例外としては、風神ステップのような特殊移動は先行入力を1フレーム分しかできず、仁の魔神拳(⇨～☆～⇨●●)のように3フレーム以上先行入力できる技もある。さらにコマンド投げは最後に押すボタンが先行入力受付の5フレームに入っていればよく、レバー操作は先行入力受付時間前から受け付けている。例えばジャイアントスイングは入力に7フレーム必要だが、硬直中に入力することができるぞ。

先行入力が不可能なのは投げ・投げ抜け後とラウンド開始時で、技の発生に加えて入力のタイミングが重要になる。

入力に5フレーム以上かかる複雑なコマンド投げも硬直中に入力することができる。

先行入力の仕組み

技後・ガード硬直後・受け身後

技orガード硬直		
硬直	先行入力可能時間5フレーム	入力・行動可能

投げ後・投げ抜け後

硬直	入力・行動可能

ラウンド開始時

制限付き入力・行動可能時間	入力・行動可能

ラウンド開始前 ⇔ 開始後

ラウンド開始時

ラウンド開始時に相手の意外な技に打ち負けたという覚えは無いだろうか。前述の先行入力が効かないこともこの原因の一つだが、本作ではラウンド開始前に移動や一部の構え・特殊ステップなどを行なっておくことができるので、その分通常時よりも早く出せる技が存在するのである。

例えば風神ステップをしておき、ラウンド開始と同時に●●を入力すれば、コマンド入力を含めて15フレームかかる風神拳を11フレームで出せる。ジャンプから出せる浮かせ技のライジングトゥーキックに至っては、ジャンプした状態からであれば、ボタン入力後に最短8フレームで発生。

そしてさらに強力なのがレイの倒落肘(⇦●●)。この技は、技の前半フレームをジャンプモーションで消化できるので、ラウンド開始前から⇦に入力しておき、開始直後に●●を押せば最速4フレームで発生！シットジャブはおろか、吉光ブレードにすら勝てるぞ。

全技中最速の発生時間を誇ると思われていた吉光ブレードも……。

倒落肘に対してはこの通り。対抗策はしゃがんでかわすか抜けるしかない。

ゲー事典 仁の肩固め喉輪落としやニーナの首狩り投げも、レイの倒落肘と同じ⇦●●というコマンド。しかし、肩固め喉輪落としは前半フレームをジャンプモーションで消化できないために素早く出すことができず、首狩り投げは元々の発生が遅いのでこのテクニックを使っても発生に11フレームかかってしまう。大きく恩恵を受けているのはレイだけのようだ。

対戦攻略 Strike Your Rival!!

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
直突き～逆突き	[illegible]	上・上	10	+1	+9	-	+10
直突き～逆突き～内回し踵落とし	[illegible]	上・上・中	10	+3	ダウン	ダウン	ダウン
直突き～縦蹴り	[illegible]【[illegible]】(注)	上・中	10	+5	ダウン	ダウン	ダウン
逆突き～左中段直突き	[illegible]	上・中	10	+1	+12	+12	+12
左中段直突き	[illegible]	中	13	−2	+9	+8	+9
左中段回し蹴り	[illegible]	中	12	−6	+6	+6	+6
内回し踵落とし	[illegible]	中	20	+4	+6	+8	+6
[illegible]速右回し突き	[illegible]	上	11	+4	ダウン	-	ダウン
踏み込み下段回し蹴り	[illegible]	下	20	−12	ダウン	ダウン	ダウン
羅刹門・弐	[illegible]	中・中・中	18	−9	ダウン	ダウン	ダウン

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム=1/60秒)。項目はそれぞれ、発生=発生時間、ガード=ガードされたときの硬直差、ノーマル=ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ=しゃがみヒット時の硬直差、カウンター=カウンターヒット時の硬直差(+で有利、−で不利)。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。 注……【】内はスライド入力。

風間 仁 Jin Kazama

Text:ハメコ。

祝！ 仁登場!! 今号では基本となる連係の紹介及び、仁独自の技である受け流しと強力無比な羅刹門・改について解説するぞ。

基本戦術

基本は逆突き～左中段直突きを主軸にした接近戦。ガードされても1フレーム有利なので攻めを継続できる。固めを嫌がる相手は…や…で連係をつぶしにくるので、しゃがんでからの反撃や、下段さばきで対応しよう。ヒット時は大幅に有利なので、踏み込み下段回し蹴りを主軸に羅刹門との二択で攻めるといい。また、逆突き～左中段直突きは1発目をしゃがんでも2発目までに反撃するのが難しく、2発目でカウンターを取れることもしばしば。その際は逆突き～上段後ろ回し蹴り(…)などが連続ヒットする。

この時点で既に[illegible]不能判定となる。見てからつぶ[illegible]

羅刹門・改(…ホールド)は…ホールドを25～26フレームにすると、ため切るより17フレーム早く発生する。マスターすれば羅刹門ヒット時に割り込むことができないので超強力だ。また、羅刹門・弐は初段カウンターヒットで全段連続ヒットするぞ。

受け流しに関しては左図を参照のこと。強力過ぎる性能だ。技ごとに成功後の状況はまちまちだが、基本的にさばいたあとは逆突き～上段後ろ回し蹴りor飛び二段蹴り(…)を入れていこう。

起き攻め

仁は空中コンボに威力を求めると「たたき付け～ダウン状態の相手に追い打ち」としたほうが良く、そのほかにダウンを奪う機会も少ない。よって、起き攻めのチャンスも少ないのだが、ダウン状態の相手にヒットする技としては、右下段後ろ回し蹴り(…)、外回し踵落とし(…)、瞬回し回転蹴り(…)が挙げられる。裾崩し(相手に接近して…)などの投げからは、ノーリスクな外回し踵落としを主軸に起き攻めしよう。また、仰向けダウン状態の側面からならば、右中段前蹴り(…)もヒットする。

側面からはこんな技もヒットするが、[illegible]

基本コンボ

縦蹴りでたたき付け、右下段後ろ回し蹴りを入れるのが基本かつ高威力。②は羅刹門・弐or改の3発目ヒットからも狙える。③は残心に移行しての起き攻めが熱い。

①飛び二段蹴り(…)→逆突き～左中段直突き(…)→直突き～縦蹴り(…【…】)→右下段後ろ回し蹴り(…)

②追い突き(立ち上がり途中に…)→右肘打ち(…)→直突き～縦蹴り(…【…】)→右下段後ろ回し蹴り(…)

③踏み込み右下段回し蹴り(…)→右中段前蹴り(…)

ワンポイントクラッシュ VS. 仁

仁を相手にしたときは、何といっても受け流しが脅威。下段技が対抗手段となるが、受け流しのモーションを見てから下段技を出しても、よほど早い技でない限り確実にヒットすることはないため、読みが必要になってくる。そのほかでは、…抜け以外の投げで対抗するのもかなり有効だろう。

受け流し[illegible]のスキは2フレーム。狙って反撃す[illegible]

ここは読みで痛い下段技を置いておこう。ある程度抑制できるはず。

ゲー事典 仁の投げは抜けコマンドが3種類あるので、こちらも活用しよう。また、壁際では羅刹門とポジションチェンジの二択が強力。ポジションチェンジで壁に当てた後は逆突き～上段後ろ回し蹴りが確定するほか、逆突き～左中段直突きからの二択も有効だ。羅刹門・改や後ろ蹴り(…)で壁やられ(強)を誘発した後は、左踵落とし(…)→右下段後ろ回し蹴りで追い打ちしよう。

鉄拳4 対戦攻略 Strike Your Rival!!

決め手の技に欠けるヴァイオレット。だが、さまざまな技をうまく使うことにより、すべての状況に対応できる能力を持っている。

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
ワンツーパンチ～ミストステップ	[illegible]☆	上・上	8	+1	+7	-	+7
リアクロスパンチ～ミストステップ	横移動中に[illegible]☆	上	14（注）	+2	+8	-	+8
トリプルファング2発止め	[illegible]	上・中	15	−5	+6	+6	+6
マシンガンキック	[illegible]	上	11	−5	+4	-	ダウン
左踵落とし	[illegible]	中	21	+7	ダウン	+13	ダウン
ミストキック	[illegible]	中	14	−8	+3	+3	+3
シルバーヒール	[illegible]	中	20	−3	+7	+8	バウンド
シルバーニー	[illegible]☆	中	14	−8	浮き	+2	浮き
シュワルローゼフック	横移動中に[illegible]	中	20（注）	−2	+2	+2	ダウン
ブレイジングキック	[illegible]	中	22	−17	浮き	浮き	浮き

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）。項目はそれぞれ、発生＝発生時間、ガード＝ガードされたときの硬直差、ノーマル＝ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ＝しゃがみヒット時の硬直差、カウンター＝カウンターヒット時の硬直差（＋で有利、－で不利）。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。注……最低9フレーム間横移動した後に技が発生

基本戦術

立ち合いで最も使っていける技は、驚異的な性能を持つリアクロスパンチ。この技はコマンド入力後1フレームでしゃがみ状態になっており、相手の上段攻撃をすべてかわすことができる。その後ミストステップに移行することで、そこから多彩な攻めを展開することが可能だ。また、ガードされてもヴァイオレット側が有利な上、ノーマル・カウンター問わずにヒット後はワンツーミドルが確定する。[illegible]を組み立てるにはこの技が必要不可欠であり、この技のおかげで、横移動からの中段攻撃も活きてくるのだ。

[illegible]技を覚えておくことも重要。まず8フレーム[illegible]はワンツーミドル（[illegible]）がベスト。ただし、シャオユウなどの小柄なキャラには2発目がスカりやすいので注意しよう。そして、15フレーム以上の硬直で近距離の場合にはライジングトゥーキック（[illegible]）、遠距離の場合にはスーパートリプルファング（[illegible]タイミング良く[illegible]）をヒットさせていこう。とりあえずこれら三つの技は使いこなせるようになりたい。

また、ヴァイオレットは通常のコンボでは高いダメージを奪えないが、壁があるなら話は別。ワンツーパンチ～ミストステップを活用してコンボ中の移動距離を調節し、相手を壁へたたき付けた後にマシンガンキックをヒットさせよう。相手は壁受け身を取れないので、大幅なダメージアップにつながるぞ。

シュワルローゼフックはガードされても反撃を受けずリスクの少ない中段攻撃。

相手が上段攻撃を出してきた場合、リアクロスパンチでかわすことができる。

起き攻め

ダウン中の相手に対しては、パンプキック（[illegible]）やシルバーテイル（しゃがみ状態から[illegible]）。前者は相手にヒットしないこともあるが、ガードされたときのリスクが少なく、後者は必ずヒットするが、ガードされると反撃される（距離によっては反撃されずに済む）といった具合だ。

二択をかけるなら、2発目がダウン中の相手にもヒットするソヴィエツキーキックコンビネーション（[illegible]☆[illegible]）と、遠距離からのシルバーテイルを使い分けよう。だが、起き攻めは得意ではないので、無理して使う必要はないだろう。

パンプキックは発生が早く、ダウン状態の相手にもヒットしやすい優秀な技。

基本コンボ

ヴァイオレットのコンボはダメージが小さく、決め手に欠けるものばかり。しかし、コンボ中の移動距離を自在に調節できるので、相手を壁際まで運ぶことが重要だ。

①シルバーニー（[illegible]☆）立ちヒット→シルバーニー（[illegible]☆）→ワンツーパンチ～ミストステップ（[illegible]☆）×2→ソヴィエツキーキックコンビネーション（[illegible]☆[illegible]）
②スキャッターブロー（ヒットマンスタイル中に[illegible]）→シルバースティング（[illegible]）
③ブレイジングキック（[illegible]）→シュレッダーキックコンボ上段（[illegible]☆[illegible]）

ワンポイントクラッシュ VS. ヴァイオレット

多彩な連係がウリのヴァイオレット。しかし、その連係には上段技が含まれている場合が多いので、上段避け性能のある技を使って対抗していこう。また、レイザーズエッジキックコンボ（[illegible]）は、1発目がノーマルヒットの場合は2発目をさばくことができるので、常に注意しておこう。

レイザーズエッジキックコンボは発生が早いのでガードしづらい。

しかし、1発目がヒットしても2発目をさばくことができるぞ。

ゲー事典 **ジャスト入力技**：ワンツーミドル、アシッドレインキックコンビネーション、ミストトラップは、それぞれヒットする2フレーム前、1フレーム前、ヒット時にボタンを押すことでジャスト入力が成功する。また、スーパートリプルファングはトリプルファングの1発目を入力してから12～14フレーム目に2発目を入力すると完成し、全段連続ヒット＆ダウン属性が付く。

デフォルトキャラ戦力UP講座

Steve Fox スティーブ・フォックス

気が付かない内に意外とワンパターンになりがちなスティーブの連係。特殊移動を組み入れることで、幅を持たせよう！

Text：伊勢猫

特殊移動キャンセルからのバリエーション

スティーブが持つ技の中には、硬直をキャンセルして特殊移動へ連係できるものが存在する。とはいえ、そのすべてが必ずしも有効なわけではなく、狙いどころや使う特殊移動は自ずと限られてくる。

効果的なポイントの一つは、相手側に攻撃ターンが移った直後。具体的にはブリティッシュエッジコンボ1(●●●)後がそれで、連係をガードし切ったと思って手を出したところへウェービング・レフト~レフトボディー(●●)でカウンターを取りやすい。

これ以外に、ワンツースリー(●●●)などからのパリング(●⇨)を警戒して様子を見る相手には、ダッキング~シーイーグルフック(ダッキング中に●)が有効。また、上記二つの技をウェービング・ライト(●)でキャンセルすれば、相手のシットジャブに当たらないことも覚えておこう。

レフトボディーをガードされた場合はディレイの2発目orフリッカー構えへ移行。

パリングに対する裏の選択肢として使えるシーイーグルフックも活用していこう。

リードボディー……？

見た目にはジャブ(●)となんら変化のない⇨●が、実は中段攻撃であることが判明。その性質は発生が9フレームとなる以外は、なんと基本的にジャブと同じ。相手のしゃがみを抑制するローリスクな手段として、刻み技に使っていこう。

ワンツー(●●)に派生させてしまうと、普通のジャブと同じになる。

デフォルトキャラ戦力UP講座

Craig Marduk クレイグ・マードック

ついに、ワンツーパンチヒットから中段攻撃への割り込まれない連係を発見!! 壁際でも効果を発揮するぞ。

Text：ボスチキン

ワンツー~クラウチングのスキを軽減

通常、ワンツーパンチ(以下ワンツー)~クラウチングスタイル(以下クラウチング)からは、横移動とボディースラム(クラウチング中に●)以外の行動へ素早く移ることができない。しかし、**ワンツー(●●)~クラウチング(●)~キャンセル(●)**とすることで、普通にクラウチングで止めた場合よりも素早く行動できることが分かった。

この連係後はガード時が2フレーム不利で、ヒット時が4フレーム有利。通常のワンツー(ガード時-1フレーム不利、ヒット時5フレーム有利)よりも状況的には劣る。しかし、クラウチングへの移行モーションによる前進性能としゃがみ状態であることを利用すれば、ワンツーヒットからショートアッパー(立ち上がり途中に●)への連係が発生8フレームの打撃技にも割り込まれないのだ。通常、ワンツーヒットから中段攻撃への割り込まれない連係が無いので、これは大きい。そのほかにも、ポジションチェンジを素早く出せたり、ジャンプや通常の横移動も出せるぞ。

このテクニックを利用した戦術としては、ポジションチェンジで相手を壁に押し付けた後に、ワンツー~クラウチング~キャンセルからのショートアッパーと再度ポジションチェンジの二択などが挙げられる。また、ショートアッパーを意識させることで、スピアタックル(クラウチング中に●)やシットブレイクキック(しゃがみ状態から●●)を始めとした従来の攻めも効果を増すはずだ。

再度ポジションチェンジへループ。相手に二択を意識させる動きを心掛けよう。

デフォルトキャラ戦力UP講座

Christie Monteiro クリスティ・モンテイロ

壁際でのコンボは、状況に応じて変えていくことが重要。すべてのコンボを安定して決められれば、勝率も上がるはずだ。

Text：吉まっちょ

すべての受け身に対応しよう

コンビナソ・ランサール(●●)カウンターヒットで相手を浮かせた場合、マカコ・エンベ(⇦●)がヒットしないためコンボダメージが寂しい。

そこで、浮かせた後に再度コンビナソ・ランサールかコンビナソ・ウーニャ(●●)をヒットさせてみよう。相手はうつ伏せダウンするはずだ。この状態ではボタン受け身を一方向にしか取れないため、ステップインから左横移動すれば相手の側面を取ることが可能。そこから[illegible]、ロッカ・エ・ピィアオ(⇨●●)やアルマーダ・ブラダ~ビリバ(⇦●●)などが確定する。受け身を取らない場合もあるので、ダウン状態にも当たるヘランバゴ(●●)やカベイリンニャ(⇨●)もオススメだ。

次に、壁絡みのコンボについて。シャバ・ジラトリャ(⇧●or⇩●)やスイ・シジュ(⇩●or⇧●or⇩●)などで相手を壁やられ(強)にしたときは、少し待ってからマカコ・エンベをヒットさせよう。すると軸がずれて相手は壁に当たらなくなるので、コンビナソ・マカコ・エンベ(⇦●●●)まで全段ヒットするぞ。

コンビナソ・ランサールをカウンターか相手の右側面でヒットさせると…

相手を壁やられ(強)の状態にした後に、マカコ・エンベで追撃する。

マカコ・エンベは軸をずらしながら攻撃するので、相手は壁受け身を取れない。

ゲー手典 **マードック補足** 一見スムーズに見えるワンツー～クラウチングからのボディースラムだが、たとえワンツーがヒットしていても、発生15フレーム以内の打撃技で割り込まれてしまう。また、ワンツー(ヒット)～クラウチング～キャンセルからのポジションチェンジもフレーム的には割り込まれないはずだが、なぜかシットジャブなどで割り込まれてしまう。

デフォルトキャラ戦力UP講座

三島一八 Kazuya Mishima

魔神拳は大ダメージを奪える技だが、ヒットしなければ意味がない。今回は相手のガードを崩せる使い方を紹介しよう。

Text：吉まっちょ

魔神拳を知ることが勝利への近道だ

今回紹介するのは、相手の側面から魔神拳(立ち上がり途中に●)をヒットさせた場合の攻めと、ガード方向が逆になる魔神拳の使い方の二つ。

まず前者についてだが、通常の立ち合いでは側面から魔神拳を当てる状況になりにくい。しかし、ポールの鉄山靠やマードックのヒールバスターなど、技後に横や後ろを向く技をスカした後なら話は別。状況判断がうまくできれば、左の写真のように大ダメージを与えることができるぞ。

次に相手のガードする方向が逆になる魔神拳の使い方についてだが、こちらは最速風神拳(→N↓↘●)ノーマルヒットから二択を迫るというもの。まず、相手が受け身を取らないと読んだときは破砕蹴(●●)。逆に、受け身を取ると読んだときは、ステップインで素早く近付いてから魔神拳を出せばガード方向が逆になる。タイミングを少しずらせば正ガードの魔神拳となるので、二択を迫ることができるぞ。なお、後者の魔神拳は居怨拳(↙●)でも代用できるので、リスクを少しでも軽減したい場合はこちらを使おう。

側面から魔神拳をクリーンヒットさせると、相手は28フレーム間硬直する。

再び魔神拳をクリーンヒットさせると、相手が正面に向き直ってスタン状態に。

最速風神拳ノーマルヒット後にステップインで相手へ近付いてから、しゃがむ。

相手の受け身にタイミング良く魔神拳を合わせると、ガード方向が逆になる。

デフォルトキャラ戦力UP講座

リン・シャオユウ Ling Xiaoyu

今回の攻略では、シャオユウの新技である宙転断空脚(●●)を使った攻めについて詳しく述べていこう。

Text：垂れ乳巌竜

希望の光は宙転断空脚

宙転断空脚は発生こそ若干遅いものの、ノーマルヒット時には3フレーム、ガード時には2フレームシャオユウ側が有利と、非常に使い勝手がいい。また、カウンターヒットすれば空中コンボに持っていくことができる上、[illegible]をつぶされても空中判定なので、大きなダメージを被ることもない。前作におけるブライアンのチョッピングエルボーのような使い方ができると考えてもらっ[illegible]。

この技の主な使いどころは、雀連手(●●)や雀連砲(●●)ヒット後や、起き攻め時など。また、リーチもかなり長いので、中間距離からの奇襲にも使っていける。ただし、起き攻めに使う場合は、宙転断空脚～鳳凰の構え(●●)まで入力してしまうとダウン中の相手に当たらなくなってしまうことに注意しよう。

宙転断空脚をガードされた場合、暴れてくる相手にはリバースライトジャンプ(↓●)や蒼空砲(立ち上がり途中に●)、横移動で対応。ガードを固める相手には、前旋掃腿(しゃがみ中に●●●)と蒼空砲などで二択を迫ろう。再び宙転断空脚を仕掛けるのも面白い(しゃがみ状態から出すので↓●入力)。また、壁際では選択肢にポジションチェンジ[illegible][入れずに]。[illegible]選択肢は相手の横移動にかなり弱い。ガード後に横移動してくる相手には、こちらも横移動し、雀連砲や掃腿(横移動中に●)などで応戦しよう。相手が左に横移動した場合は蒼空砲がほぼヒットするので、相手が右横移動しづらい2P側からや(理由はゲー事典参照)、相手の右側に壁がある状態から仕掛けていくといい。

ダウン中の相手に対して使う場合は、鳳凰の構えに移行しないように。

デフォルトキャラ戦力UP講座

吉光 Yoshimitsu

本作でさらなる広がりを見せる吉光の行動パターン。ついに、自ら背を向けて吉光ブレードを出せるようになったぞ!!

Text：ポスチキン

正面向き無想で惑わせる

無想(●●)中は←によるキャンセル後4～8フレーム目に再度●を入力することにより、正面向きの無想を出すことができる。正面向きの無想中は派生技をすべて通常とは逆の方向に出せるので、御霊削り(無想中●)～御霊削り(←に)による振り向き動作中●)などの面白い動きが可能だ。また●でその場、●で相手方向に移動後、● or ●で横移動後にそれぞれ背向け状態になり、特に● or ●による背向け動作中にはさまざまな技を背向け状態で出せる。この現象を利用すると、一輪堀り(↓●)や日向砲(●●)を始め、三散華1発目キャンセル吉光ブレード(●後3フレーム以内に●)や卍菊キャンセル毒溜め(←●後2フレーム以内に●)～毒霧(毒溜め中にいずれかのボタン)などを背向けで出すといった芸当も可能だ。

ちなみに吉光ブレードは入力後5～14フレーム間は完全無敵。前述の背面吉光ブレードを利用して相手の技をスカしたら、リバースライトジャンプキック(背向け中↘● or ↘●)を決めよう。

ここで一つ小ネタ。本作の忍法草薙(→●●●)は2発目が中段となっており、平地でダウンしている相手にもヒットするほど判定が低い位置にある。ガードされるとスキは大きいが、3発目を警戒する相手は反撃できないことが多く、迂闊に反撃しようとすれば3発目ヒットから大ダメージを見込める。千覚草薙砲1発止め(千覚中に●)も同様の性質を持っているため、千覚朧車と使い分けると強力だぞ。

吉光ブレード中の完全無敵時間を利用してこんな技をスカすことができれば……、

不惑が確定する。普段はリバースライトジャンプキックをたたき込もう。

ゲー事典 2P側から宙転断空脚をガードさせた場合、ガードした相手(1P側)はしゃがみ状態であるため、↓に入れっぱなしでは手前(右)に横移動できない(ニュートラルに戻せば可)。宙転断空脚ガード後は、相手に右横移動をされるとシャオユウのほとんどの技が当たらないのだが、左横移動に対してなら一応ガードはできるものの、蒼空砲が強力な選択肢になるのだ。

デフォルトキャラ戦力UP講座

ポール・フェニックス Paul Phoenix

空中コンボの可能性をなかなか見い出せなかったポールだが、ここにきて微妙に進化。難度も低いので、チャンス時は確実に入れよう。

Text：MVP

クリーンヒット崩拳と失敗時のフォロー

ポールの浮かせ技の中で、最も空中コンボが狙いやすい右飛天脚(⇩●)。ここから高威力を狙うなら、いきなり崩拳(⇩⇘➡●)を当てていくのがベストということが分かった。ただし、このときの崩拳は最速を目指したものでないと不合格で、成功するとクリーンヒットして、33%のダメージを与えることができる。

また、別の空中コンボのパターンとして、クロスストレート(●)↓鉞打ち(⇨●)↓瓦割り(⇩●)というのも高威力(27%)。これは鉞打ちで相手を受け身不能にし、ダウン状態に瓦割りの追い打ちがしっかり確定する、というものだ。

さて、先程のクリーンヒット崩拳を狙うコンボは、失敗するとクロスストレートやショートアッパー(⇘●)に化けやすい。つまり、失敗したらすぐに鉞打ちへつなげば、崩拳を狙ったコンボと比べても遜色のないコンボが狙える！ このフォローを兼ねた空中コンボはかなりお手軽なので、確実に決めるようになりたい。

クリーンヒットの崩拳はいまだ健在であった！　ただし最速が条件になる。

失敗したらすぐに鉞打ちへつなぐ。こうすれば瓦割りが追い打ちで確定だ。

デフォルトキャラ戦力UP講座

マーシャル・ロウ Marshall Law

浮かせて刻んでドラゴンラッシュ……これだけならダブルサマーのほうがマシだが、ドラゴンキャノンまでたたき込めれば大ダメージだ。

Text：C・LAN

モーション短縮のメカニズム ドラゴンラッシュ編

トゥースマッシュ(立ち上がり途中に●)やスピンキックコンボ(●●●)2、3発目、ドラゴンラッシュ(⬅●●●)は、シフト(⇦⇨)の入力タイミングによって、構えに移行する時間が早くなる。今回はその中でも強力な、ドラゴンラッシュを詳しく解説しよう。

ドラゴンラッシュ2発目ヒット時から3発目がヒットするまでは23フレームかかるが、このうち下記チャートAの範囲でシフト(⇦⇨)を入力。すると戻りが素早いものになり、さらに右足接地前にチャージドラゴン2～チャージドラゴン(⇦⇨)のみの入力を受け付けるようになる。ここでこのB内の37フレーム目で構えから固有技(チャージクロウ以外)が発生する。参考までに、A以降でシフトしたときは51フレーム目から、チャージドラゴン2～チャージドラゴンも含めた入力を受け付ける。単純に15フレームも早く出せるわけだ。これを活用すれば確実にコンボダメージがアップするだけでなく、見た目にもカッコイイので、ぜひ練習してものにしよう。

ドラゴンラッシュからのチャージドラゴン タイムチャート

0	13	23	26	36	単位:フレーム
	A			B	

▲ドラゴンラッシュ2発目ヒット　▲ドラゴンラッシュ3発目ヒット　▲構えキャンセル[illegible]タイミング

新着コンボ

ドラゴンニー(相手に接近して⇨➡●)→ドラゴンラッシュ～チャージドラゴン2(⬅●●●⇦⇨)→チャージドラゴン2～チャージドラゴン(⇦⇨)→チャージドラゴンキャノン(チャージドラゴン中に●)

デフォルトキャラ戦力UP講座

ファラン Hwoarang

今号では今まで触れていなかった壁際関連の戦法についてと、特殊入力を使ったライジングブレードについて解説していこう。

Text：ハメコ。

壁際を制する者は「鉄拳4」を制する！

壁やられ(強)からの有効なコンボが無いと思われていたファラン。しかし、エアファング(●●)、振り向きジャンプナックル(⇩●)、ローリングライトキック(右構え中に●●)から、構えチェンジ↓ローリングライトキックが間に合うことが分かった。特にエアファング↓ローリングライトキックは、リスクが小さい中段技から体力半分を奪うので強力。壁際ではこのエアファングを布石として、抜けられにくいポジションチェンジを狙っていこう。ポジションチェンジで壁にたたき付けた後は、(壁に密着しての前押しでない限り)ワンツーパンチ(●●)が確定する。もちろん、その後はフラミンゴからの二択で攻めるのが良い。フラミンゴからもライトヒール(ライトフラミンゴ中に⇩●)↓ポジションチェンジなどの連係が理想的だ。

さて話は変わるが、風神拳同様、最速ライジングブレードが存在することが発覚した。➡☆◆●(◆と●は完全同時)で右足が光るエフェクトに包まれ、ガードされた後の硬直が12フレーム(ノーマルは17フレーム)に変化する。

➡☆◆●入力でリスクの小さいライジングブレードが。ただ、入力が難しい。

デフォルトキャラ戦力UP講座

キング King

たかが壁、されど壁……。今回は、壁際の攻めについて詳しく紹介していくぞ。相手の行動を読みつつ、常に冷静でいよう!!

Text：垂れ乳厳禁

壁際では狡猾に攻めろ

キングの場合、相手をポジションチェンジで壁にたたき付けた後は、ライトストレート→レフトアッパー(●●)や[illegible](●●)が確定する。ライトストレート↓レフトアッパーヒット後はキング側が6フレーム有利なので、特殊ステップから投げとジャンピングニー(⇨☆⇩◆●)か立ち上がりエルボー(立ち上がり途中に●)といった中段攻撃の二択を迫ればいいが、一方の掌底を使う場合には注意点が一つ。それは掌底アッパー(●・●)に最速でつなげた場合[illegible]、2発目がヒットしていても、なぜか3発目[illegible]しゃがみガードでも対応されてしまうということ。よって、3発目には[illegible]ディレイをかける必要があるぞ。なお、3発目ノーマルヒット時は中段攻撃とポジションチェンジの二択が有効。カウンターヒットした場合は、再度掌底が確定する。

また、壁を背にした状態からのポジションチェンジで相手をうまく背後の壁に当てることができれば、そこからブ[illegible]ルサイクロン(●●)↓ショルダータックル(⇨●)が確定する。非常に高威力なので、ぜひ覚えておこう。

ステージ全体に目を配らせ、どこに壁があるのか正確に把握しよう。

ゲー事典

ロウ補足：チャージドラゴン関係のシフトコマンド入力受付時間はなんと無限大。入力受付時間中であれば⇦、☆がどれだけ長い時間入力されても⇨でチャージドラゴン2に移行する。

キング小ネタ：追い打ちや最後のケズりに使われることが多いアリキック(⇩●●●)。1発止め時の攻撃力は7だが、実は2発目以降まで入力すると1発目の攻撃力が15にアップする。

隠し要素公開！
最強の敵が姿を見せる……

「進化していく闘い方」

格闘ゲームにおける楽しみの一つとして、「上達する面白さ」というものがある。やり込めばやり込むほど強くなれるという、スルメのような感覚は、プレイした人しか味わうことができない。本気でプレイするという醍醐味を味わうには持ってこいのゲームだ。

今回は、主要スーパーコンボガード後の状況や、投げのシステムを徹底解剖！また、進化が著しいオリジナルコンボも、全キャラ分を一挙に紹介するぞ。

Text：SHO

ヤツらが、来た……

隠し要素大公開！

CPU戦で発生することがある、さまざまなイベントの条件を大公開！ 強烈な強さを誇る真のボスたちに、君は勝てるかな？

CPUベガ or ギース乱入戦発生条件

CPU戦4戦目終了までに、下記条件をすべて満たしていれば、5戦目（決勝戦）の前にベガ or ギース乱入戦が発生

①勝ち負けは問わず「タイムオーバー」になっていない
②CPUに「ファーストアタック」を6回以上取られていない
③CPUに「あけぼのK.O.※」を3回以上決められない

ノーマルボス戦分岐条件

決勝戦終了までに、下記条件のうち二つ以上を満たしていれば、決勝戦終了後にノーマルボス戦へ分岐

①GPを1000以上取っている
②「あけぼのK.O.※」を4回以上決めている
③CPUベガorギースが乱入している
④Lv3スーパーコンボ（S、NグルーヴのMAX超必殺技は不可）フィニッシュを2回以上決めている

※スーパーコンボ、超必殺技、オリジナルコンボフィニッシュのこと。ファイネストK.O.も含む

真ボス戦分岐条件

決勝戦終了までに、下記条件のうち二つ以上を満たしていれば、決勝戦終了後に真ボス戦へ分岐

①GPを1500以上取っている
②ファイネストK.O.を1回以上決めている
③CPUベガ or ギースに勝利している

乱入戦・ボス戦キャラ決定条件

4戦目終了までに行なった挑発の回数で決定（0回の場合はランダム）

①1、5、9、13……回：ベガ＆豪鬼（神豪鬼）
②2、6、10、14……回：ギース＆豪鬼（神豪鬼）
③3、7、11、15……回：ベガ＆ルガール（ゴッドルガール）
④4、8、12、16……回：ギース＆ルガール（ゴッドルガール）

各ボスの出現条件は左表の通り。多少やり込んでいる人ならば、普通にプレイするだけでノーマルボスまでは出現するはず。問題は、「真ボス」についてだ。②は問題ないが、①と③は意識しないとなかなかできるものではない。ただ、三つの条件のうち二つを満たしていればいいので、①と②を狙っていくのが楽だろう。

ファイネストK.O.を狙うのもいいが、実際に決めるのは意外と難しい。

GP（グルーヴポイント）を稼ぐ方法として、最も効果的なのが、ヒット数の多い連続技を決めるというもの。通常技中心の連続技でもいいが、必殺技の中に多段ヒットするものがあれば、積極的に組み込むといい。例えば、リョウの暫烈拳は強なら14ヒットするし、ロレントのパトリオットサークルも全段ヒットすれば11ヒットするので、かなりの多段ヒットが望める。ヒット数は多ければ多いほどいいので、簡単なオリジナルコンボを使ってヒット数を稼ぐのもいい。通常技連発などのオリジナルコンボなら、簡単にヒット数を稼げるのだ。

なお、②のファイネストK.O.は、スーパーコンボを特定の技にカウンターヒットさせてK.O.したときに発生する。「特定の技」はスーパーコンボのレベルによって異なり、例えばLv3なら、相手の技は必殺技以上が条件となる。

神豪鬼と対をなすのが、ゴッドルガール。豪鬼の力を吸収し大幅にパワーアップ

条件を満たしていると出現する神豪鬼。技の性質が変化し、鬼のような強さとなっている。

～ボスバトルモード～

ランダムで選ばれた4人のボスと闘い、最後に真ボス戦が待っている。

ゲーム開始時に、中Ⓟと中Ⓚを押しながらスタートボタンを押すことで、ボスバトルモードが楽しめる。いきなりベガ、ギース、豪鬼、ルガール、殺意の波動に目覚めたリュウ、ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ、神豪鬼、ゴッドルガールと対戦できるぞ。ただ、このモードも店舗の設定によってはプレイできないので注意。

～隠しゲームモード～

1キャラだけの本数制で闘うことができ、また違った感覚が味わえる。

店舗の設定によっては、「3on3マッチ」や「シングルマッチ」でプレイすることが可能。前者は3対3固定のバトルで、各キャラのレシオが統一されているのが特徴。後者は1対1の本数制で、レシオは「2」に統一、本数は3本固定となる。ゲームモードを任意に選択することはできないので、事前にゲーム画面を見て確認しておこう。

ボスバトルモード補足：ボスバトルモードにおいても、「3on3マッチ」や「シングルマッチ」といった隠しゲームモードは適用されるぞ。通常の「レシオマッチ」ではレシオ4のボス1人、「3on3マッチ」ではボス以外の40キャラからランダムで2人＋ボス1人、シングルマッチではレシオ2のボス1人が相手となる。各種のモードに関しては、お店の人に確認してみよう。

全国大会予選いよいよスタート！ 詳細は41ページに掲載してあるぞ。予選開催店舗などはカプコンのホームページ（http://www.capcom.co.jp/）でチェックせよ！

投げキャラユーザー必見！

「当て投げ」VS「対投げ無敵時間」

最近の格闘ゲームによく見られる「投げ無効時間」だが、本作のそれにはちょっとした仕掛けがある。細かいが興味深いネタだぞ。

Text：RED

「投げ無効時間」と変更点

前作にも存在した「投げ無効時間」。これは、ガード硬直や地上やられモーションから復帰した直後、空中やられの着地直後、ダウンからの起き上がり直後に発生する。

これらの状況下では、キャラクターが行動可能になってから5フレームの間は、投げ技に対してのみ無敵の状態が持続するというシステムだ。

前作では、この「投げ無効時間」のおかげで、打撃技をヒットorガードさせてからの投げ、俗にいうところの「当て投げ」は非常に決まりにくく、有効な戦術ではなかった。防御側はジャンプで逃げるまでもなく、発生の早い弱攻撃で暴れていれば、つかまれることはまず無かったからだ。

しかし、本作では防御側が投げ無効時間中にボタン入力をすると、その瞬間に投げられ判定が発生するようになっている。打撃技で暴れる相手は投げ無効時間が早く切れるので、前作に比べると当て投げの成功率がはるかに高くなったのだ。コマンド投げを持つキャラには、かなり有利に働く変更といえるだろう。

特定の状況において、投げに対してのみ無敵、という状態が5フレーム存在する。

……なんて対応は C VS. S 2 では通用しません！ しっかり投げが決まります。

投げを狙われそうだけど、ジャンプするのも怖いから、とりあえず暴れとくか……。

実戦での活用法とその効果

さて、上記のような理由で当て投げが決まりやすくなってはいるが、通常投げに関しては、その恩恵は薄い。

発生の早い強Ⓟ投げ（3フレーム）を使っても、相手が発生3フレームの技で暴れた場合、1フレームの誤差もなく入力しなければ決まらない。通常投げは入力が早いと（相手が投げ無効状態だと）打撃技に化けてしまうからだ。

暴れ技が発生4フレームだとしても、許容誤差はたったの1フレーム。実戦での通常投げによる当て投げは、やはり暴れには弱く、対になる選択肢（打撃技など）でガードを意識させなければ、まず決まらないと考えていいだろう。

これに対してコマンド投げは、格段に暴れる相手をつかみやすい。打撃に化けることが無いため、相手の硬直orのけぞりが解けるタイミングに合わせて、早めに投げを「置いておく」ことができるからだ。暴れ技が4フレームなら、許容誤差も4フレームあるワケ。この程度の許容誤差があれば、相手が暴れることを前提に当て投げを仕掛けていく価値は、十分にあるだろう。

ただし、このような相手が打撃技で暴れる（投げ無効時間が短縮される）ことを前提としたタイミングの当て投げにも、リスクは存在する。相手がボタン入力をしなかった場合は、本来の投げ無効時間が発揮されるため、投げを回避されてしまうのだ。

相手が暴れなかった場合、投げ無効時間で投げを回避されてしまうことも・・

早めに入力しておけるのがコマンド投げの強み。タイミングよく入力しよう

コマンド投げ発生フレーム

キャラ名	技名	発生
ユン	前方転身	8
ザンギエフ	スクリューパイルドライバー	1
	アトミックスープレックス	2
E.本田	大銀杏投げ	4
モリガン	ベクタードレイン	6
藤堂竜白	体崩し	6
チャン	大破壊投げ	5
アテナ	スーパーサイキックスルー	6
ロック	真空投げ	8
庵	屑風	8
山崎	爆弾パチキ	6
ライデン	サンダークラッシュボム	4
バイス	ネイルボム	4
	ゴアフェスト	6
紅丸	紅丸コレダー	6

防御側の対策

連続ガードとなる下段技の連係は、ジャンプしようとするとくらってしまうのが常識だが、本作では例外的状況が存在する。初段をしゃがみガードしていることが条件だが、ジャンプの入力を前方or垂直にすれば、次に下段技がきても勝手にしゃがみガードしてくれるのだ。密着でバイスのしゃがみ弱Ⓚをガードさせられた場合など、コマンド投げか、さらに下段技からの連続技か、といった状況で効果を発揮するぞ。

ここから投げがくるかも！ 前方or垂直ジャンプ入力するのだ。後方ジャンプは×。

あ〜ら不思議、次も下段技が来たのに、勝手にしゃがみガードになってるよ！

フライングパワーボムの恐怖

ザンギエフの場合、つかみ判定が長時間持続するフライングパワーボムを使うのが有効。近距離で通常技キャンセルから出せば、相手がどんなタイミングで暴れても、確実につかむことができる。入力するタイミングにシビアさを要求されないため、実戦で強い。ジャンプで逃げようとする相手には、キャンセルバニシングフラットを交ぜよう。ジャンプを視認してエリアルロシアンスラムを決められればベスト！

近距離で通常技を当てて、キャンセルでフライングパワーボムを出すだけ！

どんなタイミングで投げ無効時間が切れても、つかみ判定の持続部分でつかめる

下段始動連続技との二択

打撃技で暴れてもコマンド投げを防ぎにくいわけだから、防御側にとってはジャンプによる投げ回避が重要になってくる。ジャンプで逃げようとする相手には、コマンド投げと下段技始動の連続技で選択を迫るのが単純で強力だ。ジャンプ攻撃から仕掛けていくのが手っ取り早く、ガードされても間合いが離れない弱〜中攻撃で跳び込むといい。無敵技で割り込もうとする相手には「ガードで様子見」も交ぜていくこと。

「暴れてもつかまれそうだし……」と跳ぼうとしたところに、下段技が刺さる。

ジャンプ攻撃が強力で、使い勝手のよい下段始動連続技があるキャラは強力だ。

ゲー事典 防御側の対策の補足：ジャンプでの回避は前方より垂直ジャンプの方がよい。キャラによっては、コマンド投げの空振りモーションに対して、ジャンプ攻撃からの連続技を狙うことが可能だ。また、ガードキャンセル系の行動も、当て投げ回避に有効な場面があるので試してみよう。最後に、これをいっちゃなんだけど、とっさの場面ではやっぱり暴れも強いよ。

気になるあの技をチェック！

反撃の基礎知識

スーパーコンボをガードしたときの硬直時間は、技によってまちまち。どの技が反撃できるかをきちんと覚えておこう。

Text：善之字元帥

下の表は、各キャラのスーパーコンボをガードしたとき、どちらがどのくらい先に動けるかを調査したものである。技名に続いて表記されている数値がそれで、単位はフレーム（1フレームは約60分の1秒）、左からLv1／Lv2／Lv3の順で表記してある。

数値にはプラスとマイナスがあるが、プラスはガードさせた側が先に動けることを示している。つまり、ガードしても反撃できないということである。逆に、マイナスの数値はガードした側が先に動ける。この値が大きい技ほど、反撃しやすい傾向にあることはいうまでもないだろう。

では、実際に反撃するためには、どのくらい先に動ければいいのだろうか？　理論上、密着状態で3～4フレーム程度の硬直差があれば弱攻撃クラスでの反撃は可能だが、ボタンを押す精度を考えると5～6フレームは余裕が欲しいところ。一見、攻撃判定の発生が早そうなスーパーコンボも、実際の発生は5フレーム程度（画面暗転までに時間がかかっている）のものが多いので、やはりそれなりに硬直差がないと反撃できない。

なお、下の表からはケンの昇龍裂破など、明らかにスキが大きいものや、ガードすることができない投げ系スーパーコンボを省いてある。あらかじめご了承いただきたい。

全体的な傾向として、飛び道具系スーパーコンボはガードしてしまうと反撃しにくい。

突進系スーパーコンボのスキは技によってまちまち。具体的な反撃方法は次号以降で。

主要スーパーコンボ ガード時のフレームデータ

キャラ名	技名	硬直差	備考
覇王丸	天破凄煌斬	—／—／−27	
藤堂竜白	超重ね当て	—／—／—	※11
チャン	鉄球大暴走	−37／−37／−37	
	真！超絶竜巻真空斬	—／—／—	※12
アテナ	シャイニングクリスタルビット	—／—／—	※13
	クリスタルシュート	+2／+4／+6	
	フェニックスファングアロー	−19／−19／−19	
ロック	レイジングストーム	−4／−4／−5	
	シャインナックル	−20／−21／−35	
	デッドリーレイブ・ネオ	—／—／—	※14
京	裏百八式・大蛇薙	−15／−13／−10	
	最終決戦奥義“無式”（三神器の壱）	−13／−9／−9	
庵	裏百八式・八酒杯	−11／+23／+23	
	禁千弐百拾壱式・八稚女	−7／−7／−8	
テリー	パワーゲイザー	−6／−2／−3	※15
	バスターウルフ	−3／+2／+5	※16
リョウ	覇王翔吼拳	−7／−5／−1	
	龍虎乱舞	−19／−37／−47	
	天地覇煌拳	—／—／−24	
舞	超必殺忍蜂	−1／−2／−1	
	水鳥の舞	−33／−34／−31	
	不知火流奥義　紅朱雀	—／—／—	※17
キム	鳳凰脚	−9／−9／−9	
	鳳凰天舞脚	−22／−24／−22	※18
	鳳凰飛天脚	−4／−4／−4	
ギース	レイジングストーム	−4／−4／−5	
	デッドリーレイブ	—／—／—	※19
山崎	ギロチン	−11／−11／−11	
ライデン	ファイアーブレス	−21／−3／−2	
	クレイジートレイン	−3／−3／−3	
ルガール	ギガンテックプレッシャー	−18／−18／−18	
紅丸	雷光拳	−1／−1／−1	※20
	電影スパーク	−36／−36／−36	※21
ユリ	覇王翔吼拳	−7／−5／±0	
	飛燕鳳凰脚	−24／−24／−24	
キング	イリュージョンダンス	−13／−11／−10	
	サイレントフラッシュ	−7／−4／膨大	※22
ナコルル	シチカプカムイイルシカ	+14／+20／+20	
	エレルシカムイリムセ	−12／−12／−12	※23
ジョー	スクリューアッパー	−31／−28／−25	
	爆裂ハリケーンタイガーカカト	−23／−39／−39	※24
	ダブルサイクロンアッパー	—／—／−28	

キャラ名	技名	硬直差	備考
マキ	武神剛雷破	−20／−29／−37	
	鉄心崩	−4／−4／−22	
イーグル	マンチェスターゴールド	−9／−9／±0	
	ユニオンジャックプラチナム	−17／−17／−17	
恭介	拡散クロスカッター	−13／−13／−13	
	スーパー雷神アッパー	−11／+3／+10	
	ファイナルシンフォニーRemix	—／—／−14	
ユン	槍雷連撃	−9／−1／膨大	※1
	雷震魔破拳	−37／−39／−38	
	揚炮	—／—／−35	
	飛天双龍陣	—／—／−27	
ロレント	テイクノープリズナー	−10／−9／−8	
春麗	気功掌	−13／−13／−13	
	鳳翼扇	−13／−13／−13	
リュウ	真空波動拳	−4／−2／−1	
	真空竜巻旋風脚	−1／−1／−2	※2
ガイル	トータルワイプアウト	−2／±0／+1	
	サマーソルトストライク	−13／−13／−13	
	ソニックハリケーン	—／—／−2	
ダルシム	ヨガストリーム	−8／−9／−8	
	ヨガテンペスト	—／—／−10	
E.本田	鬼無双	+4／+5／+2	
ブランカ	ダイレクトライトニング	−15／−15／−15	※3
	シャウトオブアース	−41／−39／−39	※4
	グランドシェイブローリング	±0／±0／±0	※5
M.バイソン	クレイジーバッファロー	−6／−5／−4	
	ギガトンブロー	—／—／−8	
バルログ	スカーレットミラージュ	−10／−10／−10	
	レッドインパクト	—／—／+2	※6
サガット	グランドタイガーキャノン	−1／+2／+4	
	タイガーレイド	−6／−2／−3	※7
ベガ	ニープレスナイトメア	−1／−1／−9	※8
	メガ・サイコクラッシャー	—／—／−28	※9
さくら	真空波動拳	−8／−6／−3	
	春一番	−2／−1／+1	
モリガン	ソウルフェニックス（地上）	−1／−1／+4	
	バルキリーターン	+8／+9／+10	
	ダークネスイリュージョン	—／—／−21	
豪鬼	滅殺豪波動	−2／+3／+8	
ダン	震空我道拳	−3／−1／+1	
響	発勝する神気也	−26／−26／−23	
	死を怖れぬ心也	—／—／−3	
	屍を越え行く也	—／—／—	※10

※1：最後の跳び蹴り部分までガードしたときの数値。
※2：全段ガード時の数値。しゃがめば当たらないキャラも。
※3：ブランカとの距離によって硬直差が変化することはない。
※4：ブランカ側がボタン連打しても硬直差は変化せず。
※5：ブランカ側がタメても硬直差は変化せず。
※6：しゃがめば当たらないキャラも。
※7：最後までガードしたときの数値。途中からしゃがんでかわせば反撃可能。
※8：Lv3もガード後に間合いが離れるため、反撃できるキャラは少ない。
※9：ベガの着地を待たず、突き抜けた瞬間にボタン連打で反撃するといい。
※10：いずれのルートもガード後は響が有利。
※11：ガード後は藤堂有利。ガード側の硬直時間は壁までの距離で異なる。
※12：ガードするとチャンが大幅に有利。竜巻が届く前につぶすのがセオリー。
※13：最速でクリスタルシュートに派生されると、割り込み不可能。
※14：最後までガードすればロックが22フレーム不利。9段目まではロック有利。
※15：Lv3は2～3段目の間に回り込みで割り込むことが可能。
※16：しゃがめば当たらないキャラも。
※17：硬直差はガードした打点による。低い位置だと反撃できないことも。
※18：ガード時の打点によって、わずかに硬直差（着地までの時間）が変化。
※19：間合いが離れるため、6段目からは計測不能。5段目ガードだとギース有利。
※20：密着状態ではヒットしにくいため、若干間合いを離して測定した。
※21：硬直差は大きいが、紅丸が突き抜けていくため意外に反撃が難しい。
※22：Lv3はキングが大きく後退するため、全段ガードするケースはまずない。
※23：ガード時の打点によって、微妙に硬直差が変化する。
※24：竜巻をガードしたときの数値。カカト部分はほとんど地上で当たらない。

ゲー事典　データ補足：硬直差データは密着状態から全段ガードしたときのもの（一部、密着だとガードできない技は、若干離れた場所からガードしている）。途中で割り込めたり、しゃがんでいると途中から当たらなくなるものについても、あえて最後までガードし切っていることに注意。もちろん、最後までガードしないほうが反撃しやすくなるケースは多い

ついにAグルーヴの時代到来!?

オリジナルコンボ最前線 Vol.2

オリジナルコンボは難しいものが多く、浸透しているとはいいにくい。全キャラ分の連続技を作成したので、マスターしてほしい。

Text：MVP&OYZ

Aグルーヴの強さ

Aグルーヴはオリジナルコンボの易度が高いので敬遠されがち。しかし、特性を理解すると、さまざまなキャラがAグルーヴに適していることが分かる。まずはその強さについて認識してもらいたい。

●ポイント1：ゲージがたまりやすい／Aグルーヴのゲージ MAXは、Cグルーヴの Lv 2やNグルーヴのストック二つ分と同等で、そのたまり方はNグルーヴと同じである。

●ポイント2：オリジナルコンボのダメージが大きい／Lv 3スーパーコンボ以上のダメージを見込めることが多い。

同時押しコマンドは特に対空で威力を発揮する。ゲージがたまると相手は跳べない!?

しかも決めるポイントが多く、コマンドがボタンだけなので発動をミスすることも少ない。

●ポイント3：オリジナルコンボはガードされてもOK／たとえ失敗しても、ガードクラッシュゲージを削ったり、スキの小さい技につないで反撃を回避できる。スーパーコンボのケズリ量やスキを考えると、かなり強力である。

●ポイント4：オリジナルコンボはつぶされても被害が少ない／つぶされてもゲージが半分残る。発動した直後につぶされた場合、ゲージが Lv 1分残るということは、「Lv 3スーパーコンボをつぶされても Lv 1分のゲージ消費で済む」と考えることもできる。

ゲージのたまり方か早く、発動ポイントも多いとなれば、そりゃ強いに決まってる。

ORIGINAL COMBO COLLECTION !

チーム全員のオリジナルコンボのタイミングを覚えるはかなりの労力だが、マスターした瞬間から強力チームになること請け合い!!

膨大な調べの末、ついに全キャラ分の連続技が完成!

ここに載せた連続技は1キャラにつき一つずつだが、もちろんこれ以外の発動パターンや状況限定で、大ダメージを狙える連続技はいくらでもある。特に注目したいのはその発動パターン。これの豊富さが、そのままオリジナルコンボに向いているキャラかどうかを示しているぞ。

気になるダメージのほうは、自分のキャラをレシオ2に設定し、同レシオのリュウ相手に調査。この数値が大体6000オーバーなら、合格（Lv 3スーパーコンボ並みかそれ以上）と思っていいだろう。さまざまな発動パターンから、この威力をたたき出したい。

なお、発動パターンは対空、対地（初段が届く距離で近、遠の2種に分類）、追撃の3大要素に分け、追加でガードクラッシュゲージを大きくケズるものや、画面端限定などの要素を表記した（表記は欄外参照）。画面端限定以外の該当項目が多いほど、汎用性が高いというわけだ。では頑張ってマスターしてほしい。

ロレント	しゃがみ強Ⓟ×4→しゃがみ強Ⓚ→【立ち強Ⓚ→スカウタージャンプ→強Ⓟ】→【立ち強Ⓚ→スカウタージャンプ→強Ⓟ→弱Ⓟ】→【ジャンプ中Ⓟ→弱Ⓟ】→近距離立ち強Ⓟ×2→マインスイーパー
ダメージ 7740	
タイプ B(近)	遠くで発動した場合は、しゃがみ強Ⓟの回数を減らして対応しよう。ガードされてしまったら、5発目以降もしゃがみ強Ⓚを連発しておくといい。

春麗	しゃがみ強Ⓟ×4→➡+強Ⓚ×9→強スピニングバードキック→しゃがみ強Ⓟ→千裂脚→（終了）大ジャンプ強Ⓚ
ダメージ 7912	
タイプ B(近)	スピニングバードキックを入れずに➡+強Ⓚだけでも7600は越せる。➡+強Ⓚのつなぎはやや遅めにして、前進する距離を稼ぐようにしよう。

リュウ	強昇龍拳→（➡+強Ⓟ）→【強昇龍拳→（➡+中Ⓚ）】×5→【強昇龍拳→近距離立ち強Ⓟ】→真空波動拳
ダメージ 8176	
タイプ A・B(近)	前回紹介した連続技を若干発展させたもの 自分が画面端付近でスタートした場合は、昇龍拳2～3回ぐらいで強昇龍拳→（回り込み）を挟もう。

ケン	【弱昇龍拳→（弱前方転身）】×6→【弱昇龍拳→近距離立ち強Ⓚ】→神龍拳
ダメージ 7920	
タイプ A・B(近)	対空始動の連続技。昇龍拳を地上部分でキャンセルして弱前方転身を出そう。画面端なら弱昇龍拳ヒット後に発動しても拾えるため、非常に強力。

ガイル	近距離立ち強Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓚ×6→➡+中Ⓚ×13→トータルワイプアウト
ダメージ 7004	
タイプ B(近)	8ヒット目以降はヒット数重視で➡+中Ⓚに。連発のタイミングでヒット数が多少変わるので、しっかりボタン連打して少しでもダメージを上げよう。

ザンギエフ	⬉+強Ⓚ→【立ち強Ⓟ→強バニシングフラット】→【立ち強Ⓟ×2】×2→【立ち強Ⓟ→ダブルラリアット】→エリアルロシアンスラム
ダメージ 8500	
タイプ B(遠)・端	画面中央ではゲージを使い切れるいい連続技が皆無（？）なので、画面端限定のものを載せた。連続技自体は非常に簡単で高威力だ。

ダルシム	しゃがみ強Ⓟ×3→しゃがみ弱Ⓚ×35→しゃがみ強Ⓚ→ヨガボルケイノ
ダメージ 7708	
タイプ B(近)・G	しゃがみ弱Ⓚの回数でダメージが決まる連続技 最初はしゃがみ強Ⓟで威力アップを図っているが、しゃがみ中Ⓚ始動のほうが実戦的だろう。

E.本田	立ち強Ⓟ×3→しゃがみ強Ⓟ→強百裂張り手→強スーパー頭突き×2→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓟ×2→鬼無双
ダメージ 7098	
タイプ B(近)	画面中央付近スタート。強Ⓟを出しつつ連打をして百裂張り手を出す。最後は立ち強Ⓟに速攻でキャンセルをかけ、鬼無双の4発目を当てよう。

マキ	烈風脚→しゃがみ強Ⓟ→（しゃがみ弱Ⓟ）→【大ジャンプ→強Ⓟ×2】→【大ジャンプ強Ⓟ→中Ⓚ】→【大ジャンプ強Ⓟ×3】×3→戯天狗（空中）
ダメージ 7236	
タイプ A・B(近)	対空で狙う場合は、十分に引き付けてから発動しよう。最後の戯天狗はジャンプ強Ⓟが当たった瞬間にキャンセルするのが理想的。

イーグル	近距離立ち強Ⓚ×3→中オックスフォードレッド（1段目）→近距離立ち強Ⓚ×3→遠距離立ち強Ⓚ→中オックスフォードレッド×3→ユニオンジャックプラチナム
ダメージ 8324	
タイプ B(近)	遠距離立ち強Ⓚ→中オックスフォードレッドはキャンセルを早めに。これ以降の中オックスフォードレッドは3～4段目辺りでキャンセルしよう。

恭介	⬉+強Ⓚ→【しゃがみ強Ⓟ→（回り込み）】→【しゃがみ強Ⓟ×2→（回り込み）】×4→しゃがみ強Ⓟ→ダブル幻影キック
ダメージ 6092	
タイプ A・B(近)	地上近距離スタート時は、1回目の回り込み後を立ち強Ⓟ×2にすると間合いがちょうどよくなる。ダブル幻影キックはやや引き付けるのが重要。

ユン	しゃがみ強Ⓚ→強虎撲子→強鉄山靠→【（しゃがみ強Ⓚ）→強虎撲子→強鉄山靠】×2→強虎撲子×3→【しゃがみ強Ⓟ→強鉄山靠】（終了）→立ち中Ⓚ→大ジャンプ強Ⓚ
ダメージ 6000	
タイプ B(近)	しゃがみ強Ⓚがリーチの半分程度の間合いでヒットすることが条件。しゃがみ強Ⓚを空振りすると若干前進するので、強虎撲子が安定するぞ。

ゲー事典
連続技内容の表記：（）内…相手に当てない技 【】内…繰り返しやジャンプなどでワンセットの部分 （発動）…発動ポイント （終了）…オリジナルコンボ終了ポイント
タイプの表記：A…対空発動 B(近)…近距離対地発動 B(遠)…遠距離対地発動 C…追撃発動 G…ガードクラッシュが狙える 端…画面端限定

連続技テクニック

前号までは、「相手に技を当てれば、キャンセルして次の技を出すことができる」と解説していたが、実はこれに補足が必要な要素があった。それは「地上の通常技は、相手に当てなくても必殺技でキャンセルできる」というもの。攻撃判定が出た後でもキャンセルが可能だ。これを応用すると、必殺技→前進する通常技を空振り→必殺技という流れで、浮いている相手を運ぶことができる。また、相手にガードされた場合に、しゃがみ状態へ当たらない技を空振りしてキャンセルでコマンド投げを出すと、ジャンプ防止を兼ねつつ投げを狙えるぞ。

次に浮かせた状態への追撃について。大ジャンプの移動距離が長いキャラは、相手を浮かせた後に大ジャンプ攻撃×数発のループで、画面端まで運ぶことが可能だ。

このときに注目したいのがジャンプ攻撃の種類。というのも、強攻撃と弱攻撃では当てた後に相手の吹っ飛ぶ距離が違うからだ（基本的に弱攻撃だと相手があまり吹っ飛ばない）。威力の高い強攻撃と、相手を遠くへ吹っ飛ばさない弱攻撃をうまく組み合わせれば、2回目以降の大ジャンプでの拾いがやりやすくなるぞ。

なお、吹っ飛ばす方向は技によって変化する。例えば、ジャンプ強Ⓟをジャンプ強Ⓚにすると、次の大ジャンプで拾えなくなることがあったり、地上技でも上方向へ吹っ飛ばす技や横方向へ吹っ飛ばす技など、細かく設定されている。いろいろ試してみよう。

最後は浮いている相手のやられ判定について。必殺技と通常技では、浮かせた後の相手の姿勢が違い、特に引き付けてスーパーコンボを当てるときのタイミングに違いが出る。通常技のやられなら地面すれすれまで引き付けていいのだが、必殺技のやられのときは、頭付近でスーパーコンボを当てるようにしないと落としてしまうので注意しよう。

地上の通常技は、たとえ空振りしたとしても、しっかり必殺技でキャンセルできる。

これを使うと、対空系必殺技による運びや、コマンド投げによる奇襲連係が可能に。

ジャンプ強攻撃は着地後に間合いが離れやすいが、弱攻撃にすれば離れにくいのだ。

空中へ浮かせた相手をジャンプ攻撃で運んでいく場合、その吹っ飛び方向に注目！

キャラ	ダメージ	タイプ	連続技	解説
豪鬼	6520	C	百鬼豪砕→（大ジャンプ発動）【強Ⓟ×3→空中竜巻斬空脚】×2→【ジャンプ強Ⓟ×3】×2→滅殺豪波動	大ジャンプして発動するときに、斬空波動拳が出ないように注意。大ジャンプ後の強Ⓟ×3は、遅いと空中竜巻斬空脚が当たらなくなるので注意。
ダン	7696	A・B(近)	【強晃龍拳→（立ち弱Ⓚ）→大ジャンプ強Ⓚ】×3→【強晃龍拳→（立弱Ⓚ）】×2→晃龍烈火	対空系の中でも珍しいジャンプパターン。画面端なら空中弱断空脚から拾えるので実用度が高い。晃龍裂火は引き付けて全段ヒットさせる。
響	7052	B(近)・G	【しゃがみ強Ⓟ×4→弱近寄りて斬る也】→【しゃがみ強Ⓟ×3→弱近寄りて斬る也】×3→しゃがみ強Ⓟ×3→しゃがみ強Ⓚ→発勝する神気也	リズム重視の連続技。なお、密着スタートなら【立ち強Ⓚ→中近寄りて斬る也】×10の往復コンボで7200オーバーが狙え、見た目もよい。
覇王丸	6664	A・B(近)	弱弧月斬（1段目）→（立ち弱Ⓚ）→【大ジャンプ強Ⓟ×2→中Ⓟ】×2→【ジャンプ強Ⓟ×2】→【ジャンプ強Ⓟ×3】×2→天覇封神斬	弱弧月斬後の立ち弱Ⓚは覇王丸が地上にいる間に出す。弧月斬を中で出せばダメージは下がるが、難度も下がるので安定志向の人におすすめ。
藤堂竜白	7888	C	体崩し→（発動）【近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→体崩し】×3→【弱重ね当て→体崩し】×2→弱重ね当て→超重ね当て	体崩しからの発動は慣れが必要。後半は弱重ね当てでヒット数を稼いでいる。ラストの弱重ね当て→超重ね当てのキャンセルは早めにすること。
チャン	8708	B(遠)・G	【立ち中Ⓚ×2→近距離立ち強Ⓟ】×2→立ち中Ⓚ×16→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→鉄球大暴走	近距離立ち強Ⓟの威力が高いので、立ち中Ⓚで密着したら入れるといい。あとはヒット数を見てしゃがみ中Ⓚにつないでいけば簡単だ。
アテナ	6969	C	しゃがみ弱Ⓚ→強サイコソード→（大ジャンプ発動）【強Ⓚ×2→中Ⓚ】→【大ジャンプ強Ⓟ×3】→強サイコソード×3→シャイニングクリスタルビット	相手の落下を引き付けて大ジャンプしていこう。シャイニングクリスタルビットは引き付けて出し、なおかつ追加入力を全段ヒットさせること。
ロック	7156	B(遠)	【しゃがみ強Ⓟ→中ハードエッジ】×3→【しゃがみ強Ⓟ→中ライジングタックル】→弱ライジングタックル→レイジングストーム	密着時はスタートをしゃがみ強Ⓟ×7→中ハードエッジにして弱ライジングタックルを省く。画面端ではライジングタックルで段数を稼ごう。
ブランカ	6700	B(近)	立ち強Ⓟ×2→⬉+強Ⓟ→立ち強Ⓟ→（しゃがみ弱Ⓟ）→【大ジャンプ強Ⓟ×3】→【大ジャンプ→強Ⓟ×2】→【ジャンプ強Ⓟ×3】→ダイレクトライトニング	最初の立ち強Ⓟは3回当てることもでき、若干のダメージアップになるが、格段に難度が上がる。また、しっかり大ジャンプをしないと成立しない。
M.バイソン	7440	B(近)	近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ×2→弱ダッシュグランドストレート→近距離立ち強Ⓟ→強ダッシュアッパー×4→【ジャンプ弱Ⓟ×4】→クレイジーバッファロー	座高の高い相手に対しては、近距離立ち強Ⓚ→強ダッシュストレート×n→クレイジーバッファローにすれば、ダメージ大幅アップ。
バルログ	5700	B(遠)	しゃがみ強Ⓚ→立ち弱Ⓟ→【大ジャンプ強Ⓟ×3→弱Ⓟ】→【大ジャンプ強Ⓚ→弱Ⓟ×2】→【大ジャンプ弱Ⓟ×2】→【ジャンプ弱Ⓟ×3】×2→スカーレットミラージュ	大ジャンプが高いので、ジャンプ攻撃で運ぶパターンにした。ただし、相手を吹っ飛ばさないように弱攻撃を交ぜるため、威力はかなり低い。
サガット	8228	A・B(近)	【中タイガーアッパーカット→近距離立ち強Ⓟ→（回り込み）】×4→強タイガーアッパーカット→タイガーキャノン	回り込みは通常技が当たった瞬間に最速で行なうのが理想。後の構成はほかの対空系連続技とさほど変わらない。簡単かつ高威力といえる。
ベガ	8504	B(近)	近距離立ち強Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→立ち中Ⓟ→【大ジャンプ強Ⓚ×3】×2→中サイコバニッシュ×5→ニープレスナイトメア	浮かせた相手をダブルニープレスで運ぶこともできるが、威力はかなり落ちる。画面端に着いたらサイコバニッシュ連発でヒット数を稼ごう。
さくら	5216	A・B(近)	【弱咲桜拳→弱咲桜拳→（回り込み）】×3→弱咲桜拳→真空波動拳	対空始動の連続技。弱咲桜拳は着地までが早いので、回り込みの数が少なくてよい。また、弱咲桜拳ヒット後の追撃で狙うことも可能だ。
キャミィ	7120	A・B(近)	強キャノンスパイク→（強キャノンストライク）→立ち強Ⓟ→強スパイラルアロー×4→【近距離立ち強Ⓚ×3】×2→リバースシャフトブレイカー	最速の強キャノンストライクで降りるところが激ムズ。立ち強Ⓟで拾えれば以降は簡単だ。近距離立ち強Ⓚは引き付けて3発を2回繰り返そう。
モリガン	7728	A・B(近)	【弱シャドウブレイド→強シャドウブレイド→（回り込み）】×3→弱シャドウブレイド→カーディナルブレイド	弱シャドウブレイドは着地の硬直をキャンセルし、強シャドウブレイドはモリガンが地上にいる間に回り込みでキャンセルする。

ロレント＆ダンに病気発覚！：「ZERO3」でおなじみの、オリジナルコンボ中のダウン投げ。今回はロレントとダンに対してのみ、ダウン状態を通常投げやコマンド投げで投げられることが分かった。実用的なのは山崎で、この2キャラに対して画面端で爆弾パチキを決めた後に発動すれば、そのまま爆弾パチキを連続で決められる。もちろんラストはドリルで決まりだ！

ガードクラッシュ関連

オリジナルコンボは、ガードされてもガードクラッシュゲージを大幅にケズるのが魅力。従って、できればガードされた場合を考えた技の組み立てをしたい。例えば前回紹介したリュウの強昇龍拳→➡+中Ⓚは、➡+中Ⓚを➡+強Ⓟにすればガードされても反撃を受けない連係になる。

このようなガードされてもいい連係にしておくと、ヒットorガードにかかわらず強力なので、回り込みや跳び込みからの適当な発動が、かなりのプレッシャーになるぞ。

また、オリジナルコンボの最後のほうはしゃがみ弱Ⓚなどにつなぎ、終了後にキャンセル必殺技でさらにガードクラッシュを狙うのが常套手段。

次に、相手のガードキャンセルと回り込みへの知識を。

ガードキャンセルを使った相手はガードクラッシュゲージが大幅に減り、無敵技をうまく合わせればこれをつぶすことが可能。もちろんそこから連続技を入れ、起き上がりにガードクラッシュを狙おう。

回り込みには単純に投げが有効だ。小技から投げを狙えば、回り込みは当然防止でき、投げを打撃で防がれてもゲージが残るので再発動しやすい。

リュウの連続技を改良すれば、適当な発動でガードクラッシュを狙うことも可能に。

対空系の無敵部分がガードキャンセルに合えば、これをつぶしつつ連続技が……。

強力な発動パターンは？

ガードクラッシュのことを考えると有効な発動パターンは多いが、簡単かつ的確にヒットを狙うなら、次の三つがオススメ。相手の回り込みに合わせるパターン、相手の跳び込みへの対空に使うパターン、そして必殺技からの追撃に使うパターンである。これらに対応する連続技は、しっかり覚えておきたいところだ。

なお、オリジナルコンボは通常投げ以外でのダウンする吹き飛びへ追撃可能。スーパーコンボでは拾えないが、オリジナルコンボなら拾える場合もあるので要チェック！

追撃は安定の発動ポイント。また、通常技連打系は相手の回り込みが狙い目だ。

対空発動連続技が簡単なキャラは、かなり強力な発動パターンを持つといえる。

キャラ	ダメージ	タイプ	連続技	解説
ライデン	8500	B(遠)	しゃがみ強Ⓚ→弱ジャイアントボム→強ジャイアントボム×5→中ジャイアントボム→ファイアーブレス	しゃがみ強Ⓚをレバー真下で出すと、次の弱ジャイアントボムが出しやすい。ジャイアントボム×nの部分は早めのキャンセルを心掛けよう。
ルガール	7920	C	弱ダークスマッシュ→(発動)しゃがみ中Ⓟ→強ゴッドプレス→【ジャンプ強Ⓚ×2】→【ジャンプ強Ⓚ×2→強Ⓟ】→【ジャンプ強Ⓟ×3】×2→ギガンテックプレッシャー	しゃがみ中Ⓟを引き付けて当て、遅めのキャンセルでゴッドプレスにつなごう。ジャンプ強Ⓚは攻撃発生の遅さゆえに当てにくいので注意。
バイス	5564	B(近)	しゃがみ強Ⓟ→中アウトレイジ→【遠距離立ち強Ⓟ→中アウトレイジ】×8→遠距離立ち強Ⓟ→ネガティブゲイン	立ち強Ⓟ連打でも連続ヒットするが、たいてい近距離立ち強Ⓟが空振りしてしまう。威力は落ちるが、アウトレイジを使ったほうが安定する。
紅丸	7852	B(近)	しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓟ×19→➡+中Ⓚ→エレクトリッガー	画面端になったら中雷靭拳連発に変えるとダメージが上がる。立ち強Ⓟがしゃがんでいると当たらないキャラには、立ち(➡+)強Ⓚに変えよう。
ユリ	6080	A・B(近)	弱空牙×5→中空牙→中百烈びんた→飛燕鳳凰脚	弱空牙(ユリちょうアッパー)は高めで当てるとダメージが小さくなるので、引き付けてから当てよう。弱空牙ヒット後に発動しても狙えるぞ。
キング	5776	B(遠)	⬉+強Ⓚ→【しゃがみ強Ⓟ→(回り込み)】×5→【立ち強Ⓟ→強トラップショット】→しゃがみ強Ⓟ→イリュージョンダンス	スライディングの後のしゃがみ強Ⓟはなるべく高い位置で当て、しゃがみ強Ⓟ→(回り込み)のつなぎはすべて最速を目指すのがポイント。
ナコルル	6892	B(遠)・G	⬉+強Ⓟ×16→しゃがみ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ(2段目)→シチカプカムイイルシカ	お馴染みの連打系。最後は浮かせてスーパーコンボのパターンで、簡単にするなら近距離立ち強Ⓟをしゃがみ強Ⓟに変えるといいだろう。
ジョー	6988	A・B(近)	【弱タイガーキック→しゃがみ強Ⓚ】×3→しゃがみ強Ⓚ→弱タイガーキック→しゃがみ強Ⓚ×2→スクリューアッパー	汎用性の高い優秀な連続技。地上発動で距離が遠ければ、始動技をしゃがみ強Ⓚ×2にしよう。最後のスクリューアッパーは4ヒットさせること。
京	7986	A・B(近)	【中鬼焼き→(⬉+強Ⓚ)】×6→【中鬼焼き→(近距離立ち強Ⓚ)】→【立ち強Ⓟ→強七拾五式 改】→(終了)強朧車	⬉+強Ⓚを移動に使っているので、ガードされてもガードクラッシュゲージをかなりケズれる。最後の追撃でゲージが少したまるのもポイントだ。
庵	7604	A・B(近)	【弱鬼焼き→(しゃがみ強Ⓚ)】→【弱鬼焼き→しゃがみ強Ⓟ→(回り込み)】×4→【弱鬼焼き→しゃがみ強Ⓟ】→八稚女	おなじみの対空連続技。遠距離の対空はしゃがみ強Ⓚスタートにするといい。ラストは八酒杯+追撃にするとダメージアップだが……激ムズ！
テリー	8546	A・B(遠)	しゃがみ強Ⓚ→中バーンナックル→【しゃがみ強Ⓟ→強バーンナックル】×2→弱バーンナックル→強ライジングタックル→しゃがみ弱Ⓟ→強ライジングタックル→バスターウルフ→(終了)→強ライジングタックル	密着状態からスタートした場合は、次のバーンナックルを弱にする。途中のライジングタックルをうまく当てると、全部で30ヒットすることに。
リョウ	8292	A・B(近)	【強虎咆→しゃがみ強Ⓟ→(回り込み)】×3→しゃがみ強Ⓟ→強暫烈拳→龍虎乱舞	難度のかなり高い連続技。回り込み後の強虎咆は最速を目指そう。また、最後の龍虎乱舞はほんの少し待ってから出すのが重要だ。
舞	7524	B(遠)・G	立ち強Ⓚ×8→しゃがみ中Ⓚ×12→しゃがみ強Ⓟ→超必殺忍蜂	9ヒット目以降はヒット数重視でしゃがみ中Ⓚ連発に変える。ボタン連打に夢中になって、最後のしゃがみ強Ⓟ→超必殺忍蜂をミスしないように。
キム	7148	B(近)	しゃがみ中Ⓚ→覇気脚→立ち強Ⓚ×7→しゃがみ中Ⓚ→弱半月斬→中半月斬×2→鳳凰脚	立ち強Ⓚのダメージが大きいので、これを目押し(かなりシビア)でつないでいく。立ち強Ⓚは発生が遅いので、覇気脚を経由させよう。
ギース	7956	B(近)	【しゃがみ強Ⓟ×2→遠距離立ち強Ⓚ】×2→しゃがみ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ×3→➡+強Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→レイジングストーム	しゃがみ強Ⓟ×2は間隔を開けて、次の遠距離立ち強Ⓚはできるだけ早めに出すこと。早い段階で画面端まで行ったら➡+強Ⓟを多く入れよう。
山崎	6936	B(近)	しゃがみ強Ⓚ→【しゃがみ強Ⓟ→(回り込み)】×7→近距離立ち強Ⓚ×2→ギロチン	回り込み後のしゃがみ強Ⓟは最速を心掛ける。また、ヒット数重視の近距離立ち強Ⓚ×2は、しっかり2ヒットさせてからギロチンにつなげよう。

ゲー事典 **対空発動補足**：本作ではジャンプ攻撃を出すと着地にスキが生じるため、対地発動タイプを対空に使うことも可能。跳び込みを少し引き付けて発動、着地のスキに始動技を決めればいいのだ。空中の相手には当たらない足払い系の技を、置いておく感じで出すと決めやすいぞ。ただ、タイミングが難しく、相手がジャンプ攻撃を出していなければガードされてしまうため、効果的かは微妙なところ

ORIGINAL COMBO PICK UP！

とりあえず全キャラ1つずつ連続技を挙げてみたが、さらに優秀な連続技をここで紹介

1キャラ一つでは語りきれないオリジナルコンボ。そのほかの連続技の中で、特に優れている11個をピックアップし、ここに紹介しよう。狙う機会が多い追撃系や、画面端限定だが目を見張る威力のものを中心に選定。どれもひときわ強力なので、モノにできれば戦力アップ間違いなし！

ダルシム

ダメージ	タイプ
7788	C・端

強ヨガフレイム→（発動）近距離立ち弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→強ヨガブラスト×11→ヨガボルケイノ

起き攻めなどで強ヨガフレイムをヒットさせたらチャンス！　狙う機会はあまり多くないが、連続技自体は簡単なので、覚えておくと頼りになる。

ヨガフレイムは密着でなくともいい。少し離れていても意外に立ち弱Ⓚで拾えるぞ。後は簡単だ。

ベガ

ダメージ	タイプ
8560	C・端

しゃがみ中Ⓚ→弱ダブルニープレス→（発動）近距離立ち強Ⓟ→【近距離立ち強Ⓟ×2】×2→中サイコバニッシュ×8→ニープレスナイトメア

これも超実戦的な連続技。最後のサイコバニッシュ連打が苦手なら、立ち強Ⓟ→サイコバニッシュの繰り返しにしても十分な威力を望めるぞ。

サイコバニッシュ連発がキモ。個人的には3回決めたら通常技を挟むのがやりやすいので試してみては？

M.バイソン

ダメージ	タイプ
7592	A

弱ダッシュアッパー→強ダッシュアッパー×4→近距離立ち強Ⓟ×3→近距離立ち弱Ⓟ→【ジャンプ弱Ⓟ×4】→クレイジーバッファロー

発動前にタメが必要だが、非常に簡単な対空連続技。最初のダッシュアッパーを中や強にすれば、やや遠めの垂直ジャンプに対しても狙えるので超実戦的。

ゲージがたまったら相手は跳べない。そんな状況が目に浮かぶ、M.バイソンのファイナルウエポンだ

キャミィ

ダメージ	タイプ
7000	C

近距離立ち強Ⓟ→（発動）しゃがみ中Ⓚ→強スパイラルアロー×2→中スパイラルアロー×3→近距離立ち強Ⓚ→【近距離立ち強Ⓚ×3】×2→リバースシャフトブレイカー

凶悪な近距離立ち強Ⓟがヒットしたらピカ～ン！　しゃがみ中Ⓚは遠距離立ち強Ⓚでもいいぞ。リバースシャフトブレイカーはしっかりボタン連打しよう。

強スパイラルアローは根本が当たると威力が落ちるので、早めに出していくのがポイントになるぞ。

さくら

ダメージ	タイプ
8500	B（近）・G

近距離立ち強Ⓚ×3→【強咲桜拳→立ち強Ⓟ×2】×4→乱れ桜

強咲桜拳の地上部分（4段目まで）を立ち強Pでキャンセルするのが非常に難しいが、これができると確実にカードクラッシュを狙えるので強力だ。

強咲桜拳の3段目辺りで強Pと強Kをずらし押しすると、地上部分で止めやすい。そこから素早く強咲桜拳へ。

アテナ

ダメージ	タイプ
8832	C・端

スーパーサイキックスルー→強サイコボール→（発動）しゃがみ強Ⓟ×4→強サイコソード×4→シャイニングクリスタルビット

画面端近くでサイキックスルーを決めた後、落ち着いて連続技が狙えるので超実戦的。サイコボールは落下に置いておく感じで当て、すぐに発動だ。

強サイコソードを引き付けて4回当てると、シャイニングクリスタルビットが間に合いにくい。最後は中が安定か。

藤堂竜白

ダメージ	タイプ
7548	B（近）・端

低空弱飛び重ね当て×23

笑い事のようだが画面端だとかなりヤバイ連続技。簡単にガードクラッシュでき、ケズリ量もハンパではない。また、ここから体崩しにつながるので……。

リズムに乗ると、すさまじい早さでカードクラッシュゲージをケズる。その しぐさが非常に笑えるのでお試しあれ。

ルガール

ダメージ	タイプ
9256	C

しゃがみ中Ⓚ→強ゴッドプレス→（発動）【ジャンプ強Ⓚ×2】→【ジャンプ強Ⓚ×2→強Ⓟ】→【ジャンプ強Ⓟ×3→弱ダークスマッシュ】→【ジャンプ強Ⓟ×3】×2→ギガンテックプレッシャー

驚異の9000オーバーの連続技。ゴッドプレス後の発動はレバーを斜め上に入れ続けて行なうとよい。あとはジャンプ攻撃のつなぎに慣れるだけ。

ルガールのオリジナルコンボはすべて画面端に持っていくので、途中からのコンボ内容はほとんど同じ、簡単だ。

ロック

ダメージ	タイプ
8635	C・端

真空投げ→羅刹→中ライジングタックル→（発動）【近距離立ち強Ⓟ→強ライジングタックル】→【しゃがみ中Ⓚ→強ライジングタックル】→【しゃがみ中Ⓚ→中ライジングタックル】→しゃがみ中Ⓚ→レイジングストーム

画面端で真空投げを決め、羅刹を置いておく感じで当てると、その後に追撃が可能だ。ライジングタックルの後に発動して拾うところが少し難しい。

発動後に拾うまでがこの連続技のキモ。中ライジングタックルの硬直を体で覚えるのが必須事項だ。

ナコルル

ダメージ	タイプ
6484	C・端

弱カムイムツベ→（発動）【しゃがみ強Ⓟ→強カムイムツベ】×4→しゃがみ強Ⓟ×2→シチカプカムイイシルカ

弱カムイムツベを足元付近に当てたら、そこから発動して連続技を狙おう。ママハハにつかまるコマンドが面倒だが、威力が高いので狙う価値アリ。

アムベヤトロなどからも狙える。この場合は最初のしゃがみ強Pを増やし、ママハハが戻ってくる時間を稼ごう。

キング

ダメージ	タイプ
6923	C・端

しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚ→弱トラップショット→（発動）しゃがみ強Ⓟ→強トラップショット×2→しゃがみ強Ⓟ→イリュージョンダンス

ほかにゲージの使い道がないキングにとっては、一撃必殺の画面端連続技。トラップショットの硬直を覚えてしまえば楽に狙っていける。

超実戦的だが、解説するべきことは本当に少ない。ちなみにトルネードキックからも同じように拾えるぞ

オススメ＆不向きなキャラは？：独断と偏見で選出。Aグルーヴに適したキャラは、マキ、イーグル、恭介、ベガ、豪鬼、タン、覇王丸、藤堂、京、テリー、キング、ジョー辺りか。向いていないのは、ロレント、ガイル、ザンギエフ、E.本田、バルログ、ロック、山崎、ハイスなど。ただ、今後Aグルーヴが躍進した場合にAグルーヴで対抗しないと・・、という状況になるかもしれない

基本的な使い方

Sグルーヴ固有のシステムである避けは、動作開始から終了まで、投げ以外の攻撃には完全無敵。さらに、モーションの後半にボタンを押せば、Ⓟと㊍の2種類のカウンター攻撃を出すことができる。片方はヒットさせると相手を吹っ飛ばしてダウンを奪える技、もう片方はリーチは短いがキャンセルが可能な技となっている。カウンター攻撃の見た目は下表の形状にある通常技と同じで、性能もほぼ同じと思っていいだろう（一部の技の硬直差が若干違う程度）。

全身無敵なので覇王翔吼拳もこの通り。まずは飛び道具を確実に避けていこう。

飛び道具や相手の跳び込みに使っていくというのが基本的な使い方だ。飛び道具を遠距離から撃たれたときはもちろん、足払い系の技からの連係などに割り込む使い方も効果的だ。ただし、避け動作中に投げ抜けはできないので、近距離戦や相手の跳び込みに使うときは要注意。そのほか、カウンター攻撃のリーチが長いキャラは、避けを多用しつつけん制に使うのも手。

吹っ飛ばし攻撃をヒットさせたら、走りで追いかけて起き攻めを敢行しよう。

中間距離である程度適当に避けを使い、相手のけん制にカウンター攻撃を狙っていく。

ちなみに、入力にレバー方向は関係ないので、タメを持続しつつ行なうこともできる。

攻撃的な活用法

守備的なシステムだが、相手の攻撃を近距離で避けることができれば、大ダメージのチャンスとなる。その布石となる使い方を考えていこう。

まずは、ダウンを奪った後の起き攻めに使っていく方法。相手が無敵技などを出せば、避けた後に反撃のチャンスとなり、何もしてこなかったらカウンター攻撃や投げにいくことができる。しかも、こちらのリスクは投げをくらう程度のもの。見返りは大きいので適度に狙っていこう。

そのほか、スキは大きいが反撃されにくい技をガードさせた後に避けたり、相手の近くで走りをキャンセルして避けるのもいい誘いになるぞ。

なお、避け動作が終了した直後は、一瞬だが必殺技とスーパーコンボを出すことができない。実戦では気にするレベルではないが、投げキャラなどにとっては少し残念だ。

体力ゲージが点滅時ならば、一気に逆転できるチャンス。強引にでも攻めるところだ

起き攻めに使うのも有効な手段。読み負けて投げられる恐れはあるが、リスクは小さい。

リバーサルで避ける

回り込みと同じように、避けもリバーサルで出すことが可能。つまり、ダウンを奪われた後にリバーサルで避ければ、相手の打撃による起き攻めは100％回避できるということになる。さらに、避けの後に最速で避けを連続入力すれば、ガイルのソニックハリケーンのような持続の長い技にもケズられることはない。

タウンを奪われた後にリバーサルで避ければ、起き攻めの打撃は完全に無効になる。

また、リバーサルで入力する際は、若干だが先行入力が可能だ。避け動作全体の時間はキャラによる違いがないので、避けの連続入力やリバーサルのタイミングは体で覚えてしまうといいだろう。とはいえ、過信すると投げのマトになるので、ワンパターンにならない工夫も必要だ。

避けから避けをすき間なくつなげば、持続の長い技でも避け切ることが可能だ。

カウンター攻撃性質一覧表

※形状の項にある技とは、動作速度などがわずかに異なる技もある　※☆印の技は2段技で、1段目のみキャンセル可能

キャラ名	パンチボタン		キックボタン	
	形状	性質	形状	性質
響	近距離立中Ⓟ	キャンセル	近距離立中㊍	吹っ飛ばし
覇王丸	近距離立中Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
藤堂竜白	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
チャン	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立強㊍	キャンセル
アテナ	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立強㊍	キャンセル
ロック	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立強㊍	キャンセル
京	立ち強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立強㊍	キャンセル
庵	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
テリー	⬋+強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
リョウ	近距離立中Ⓟ	キャンセル	立ち強㊍	吹っ飛ばし
舞	近距離立強Ⓟ	キャンセル	近距離立強㊍	吹っ飛ばし
キム	近距離立強Ⓟ	キャンセル☆	立ち強㊍	吹っ飛ばし
ギース	近距離立中Ⓟ	キャンセル	立ち中㊍	吹っ飛ばし
山崎	近距離立中Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
ライデン	遠距離立中Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立中㊍	キャンセル
ルガール	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
バイス	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立中㊍	キャンセル
紅丸	立ち強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立中㊍	キャンセル
ユリ	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
キング	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立中㊍	キャンセル
ナコルル	近距離立中Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
ジョー	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立強㊍	キャンセル

キャラ名	パンチボタン		キックボタン	
	形状	性質	形状	性質
マキ	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立中㊍	キャンセル
イーグル	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	立ち中㊍	キャンセル
恭介	近距離立強Ⓟ	キャンセル	立ち強㊍	吹っ飛ばし
ユン	近距離立強Ⓟ	キャンセル☆	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
ロレント	近距離立強Ⓟ	キャンセル	立ち強㊍	吹っ飛ばし
春麗	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
リュウ	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立中㊍	キャンセル
ケン	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
ガイル	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立中㊍	吹っ飛ばし
ザンギエフ	立ち中Ⓟ	キャンセル	立ち中㊍	吹っ飛ばし
ダルシム	立ち中Ⓟ	吹っ飛ばし	⬅+中㊍	キャンセル
E.本田	立ち中Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立中㊍	キャンセル
ブランカ	近距離➡+中Ⓟ	キャンセル☆	立ち強㊍	吹っ飛ばし
M.バイソン	近距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立中㊍	キャンセル
バルログ	立ち中Ⓟ	吹っ飛ばし	立ち中㊍	キャンセル
サガット	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	立ち強㊍	キャンセル☆
ベガ	近距離立中Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
さくら	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
キャミィ	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
モリガン	近距離立強Ⓟ	キャンセル	遠距離立強㊍	吹っ飛ばし
豪鬼	遠距離立強Ⓟ	吹っ飛ばし	近距離立中㊍	キャンセル
ダン	近距離立ち強Ⓟ	キャンセル	立ち中㊍	吹っ飛ばし

ゲー事典　Sグルーヴで闘うならキャラは？：優先したい条件は、Lv1でもスーパーコンボが強いこと。次に、カウンター攻撃&小ジャンプ攻撃の性能や、回り込みが必要かどうか。また、ほかのグルーヴでゲージをためにくければ、ゲージための恩恵を受けることになる。これらの条件で選ぶとよさそうだ。体力ゲージ点滅をフル活用するために、高レシオで勝負したいところ

RYUHAKU TODO

ガードクラッシュ重視じゃ

対戦攻略

藤堂竜白

藤堂の強さは重ね当てがすべてといっても過言ではない。けん制、ガード崩しなど、さまざまな使い方を身に付けよう。

Text：パチ

Aグルーヴ限定ガードクラッシュ連係

藤堂のオリジナルコンボを使用した起き攻めを紹介する。まず、相手を画面端へ追い詰めてダウンを奪う。その後オリジナルコンボを発動し、起き上がりに合せて低空弱飛び重ね当てを出し、そのまま連発。ヒット時は7000以上のダメージを見込め、ガード時はガードキャンセルされない限りガードクラッシュさせられるぞ。ガードクラッシュを狙う場合、飛び重ね当てを強で出せば1ヒット分しか当たらないので(弱～中は3ヒット)、相手のガードクラッシュゲージを見て調節しよう。

ガードクラッシュを狙うのもいいが、ここで選択を迫る手もある。相手がガードクラッシュ寸前になったら、着地して体崩しを狙い、決まったらしゃがみ強Ⓚや通常技→超重ね当てでダウンを奪おう。相手のガードクラッシュゲージは減ったままなので、起き上がりに攻撃を重ねれば、ガードクラッシュが確定するぞ。さらに連続技をたたき込もう。

画面端に追い詰めたらオリコン発動。低空弱飛び重ね当てで体力をケズりまくろう。

強飛び重ね当ては1発分しか当たらないため、ガードクラッシュゲージの調整が簡単。

転ばせたら通常技を重ねて再度クラッシュ狙い。成功すれば体力8割を奪う連係となる。

途中で着地して体崩しを狙うのも有効。ケズりダメージ+体崩しからのコンボが狙える。

主要技フレームデータ

技名	発生	ガード時硬直差	ヒット時硬直差
立ち弱Ⓟ	4	+3	+3
しゃがみ弱Ⓟ	3	+6	+6
近距離立ち中Ⓟ	6	+7	+8
遠距離立ち中Ⓟ	5	+3	+3
しゃがみ中Ⓟ	5	−1	−1
近距離立ち強Ⓟ	7	−6	−6
遠距離立ち強Ⓟ	9	−9	−9
しゃがみ強Ⓟ	6	−6	−6
立ち弱Ⓚ	5	−4	−5
しゃがみ弱Ⓚ	5	−4	−5
近距離立ち中Ⓚ	5	−6	−6
遠距離立ち中Ⓚ	7	−1	−2
しゃがみ中Ⓚ	5	+5	+5
近距離立ち強Ⓚ	11	−13	−13
遠距離立ち強Ⓚ	13	−2	−2
しゃがみ強Ⓚ	7	−12	ダウン
➡+中Ⓚ	14	−14	ダウン
弱重ね当て	14	+6	+6
弱飛び重ね当て※1	11	+7	+7
体崩し	6	—	+15

※硬直差はジャンプ後に最速で出した場合の数値

主要技解説

●しゃがみ弱Ⓟ

連続技の始動。立ちorしゃがみ中Ⓟに目押しでつなぎ、重ね当てまで出していこう。

●しゃがみ中Ⓟ

判定が強く、リーチもそこそこ長い。けん制のほか対空にも使えるので、置いておくように出そう。空振りしてゲージために使うのもいいぞ。

●しゃがみ中Ⓚ

リーチはしゃがみ中Ⓟよりも長い。足先でヒットさせるとキャンセル重ね当てはつながらないが、特に問題はない。

●しゃがみ強Ⓟ

連続技、対空に使用。判定は強いといい切れないが、一方的に打ち負けることは少ないので、積極的に使っていこう。ただし、めくりには弱いので、その場合は回り込みやバックステップでかわすこと。

●しゃがみ強Ⓚ

性能はさほどよくないが、数少ないダウンを奪える技の一つ。ここから起き攻めを狙えるので、確実に反撃できる場面で使っていくのもいいぞ。

超重ね当ては技か発動すれば必ず出るので、Lv1から対空技として使えるぞ。

●➡+中Ⓚ

画面の半分ぐらいを前進する足払い。足先でガードさせれば、反撃を受ける可能性はかなり低い。遠間で出すべし。

●ジャンプ中Ⓚ

めくり性能アリ。ただ、その性能は決して高いわけではない。起き攻めで跳び込む場合に使っていきたい。

●ジャンプ強Ⓟ

横に判定が強いので、空対空に使うことができる。ジャンプの鋭い相手には、この技を使って対処していきたい。

●重ね当て

けん制に、連続技にとあらゆる場面で使う技。最低でもガードさせれば問題ない。基本はスキの小さい弱を使おう。

画面端での押え込み

藤堂は相手を画面端へ追い詰めた状況が、最も強力な攻めを展開できる。画面端に追い詰めたときの間合いは、弱重ね当てがギリギリ届く程度を常に保っておきたい。その位置から弱重ね当てをガードさせ、その後に以下のような選択肢で攻めよう。

①再度弱重ね当て

②動かずに待つ

①は様子を見る相手に対しての行動。体力とガードクラッシュゲージをケズり、そこから再度重ね当てを出すか出さないかの選択を迫れる。また、ジャンプしようとした相手を落とすこともあるので、その場合は起き上がりに再度重ね当てを置いておくこと。②は相手のジャンプや回り込みに対する選択肢。ジャンプされた場合は対空技で迎撃。前転に対しては、余裕があれば体崩し、できなければしゃがみ弱Ⓟを連打しておき、目押しで立ちorしゃがみ中Ⓟにつなげて、キャンセル弱重ね当てで画面端へ押し戻そう。

相手が固まるようなら、体崩しを狙うのも有効。画面端なら、体崩し→弱重ね当て→しゃがみ中Ⓚ→キャンセル弱重ね当てが連続技になる。

低空弱飛び重ね当てを起き上がりに重ねるのもアリ。当てた後は藤堂側が有利で、さらに最速で飛び重ね当てを出せば通常技では割り込まれない。体崩しと二択を掛けよう。

画面端の相手の起き上がりに対して、低空飛び重ね当てが有効。その後は藤堂有利!

弱重ね当て後は目押しでしゃがみ中Ⓚにつなぎ、キャンセル弱重ね当てを決めよう。

画面端近くで体崩しが決まった場合は、連続技のチャンス。最速で弱重ね当てを出そう。

レシオ&グルーヴ考察

藤堂を使うのなら、やはり圧倒的に相性のいいAグルーヴがオススメ。オリジナルコンボの爆発力を考慮するのなら、[illegible]以降に配置するといい。また、オリジナルコンボの威力が高いので、レシオは1だろうが4だろうが問題ない。体崩しからのオリジナルコンボで暴れまくろう。

藤堂を使うならAグルーヴ以外に選択の余地は無い。この組み合わせは超強力!

ゲー事典

主要技説明補足：飛び重ね当て…超低空で出せば、重ね当てよりも発生が早い。ただし、リーチは短いので起き上がりに重ねるなどの使い方をしよう。

超重ね当て…コマンド入力が成立すれば、Lv1でもつぶされることはない。相打ちOKなので、対空をメインに使っていこう。Lv3は連続技専用に。

対戦攻略 マキ

MAKI

素早い動きで翻弄せよ！

マキの誇る2大必殺技、疾駆けと八艘脚。これら二つの技の性質と、いろいろな使い方を中心に解説するぞ。

Text：OYZ

疾駆けと八艘脚

マキは疾駆けからの下段蹴り（中Ⓚ追加入力）と中段蹴り（強Ⓚ追加入力）の二択でダメージを与える戦法が基本。

この二択を嫌って暴れることが多い相手には、疾駆けを途中で止めた後（弱Ⓚ追加入力）、回り込みには投げ、無敵技系には待ってからスーパーコンボで反撃しよう。通常技で迎撃しようとする相手には、下段蹴りの先端を当てるようにすれば、ほとんど判定負けしないことも覚えておきたい。

次に八艘脚について。6種類もあるので使い分けが難しいが、使用頻度は弱Ⓟ、中Ⓚ、強Ⓚを多めにするといい。弱Ⓟ後は通常ジャンプと同じ感覚で技を出していける。空中でガードやブロッキング、ジャストディフェンスを狙うことも可能だ。中Ⓚ、強Ⓚで出る三角跳び蹴りは判定が強い。特に、強Ⓚ八艘脚は跳び蹴りの先端を当てやすく、その場合はガードされてもマキ側が若干早く動くことができるので、バンバン使っていこう。

これら二つの必殺技を組み合わせることも可能。逆疾駆け後、中or強Ⓚ追加入力から八艘脚を使うことができるので試してみよう。

相手を固めてこそ、八艘脚（中or強Ⓟ）が生きる。低めで三角跳びするとつかみやすい

八艘脚（強Ⓚ）は、このくらいの高さで当てればガードされてもマキ側が若干有利。

スーパーコンボの使いどころ

スーパーコンボは、できればヒット確認して決めたいところ。特にマキの場合、武神剛雷破と鉄心崩が、ガードされるとレベルに関係なく反撃を受ける。ヒット確認の重要度が増すのはこのためだ。しかし、せっかくしゃがみ弱Ⓟ×2でヒット確認しても、拳コが暴発した経験のある人も多いと思う。そこで、通常技をしゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓚに変えてみよう。立ち弱Ⓚはスーパーキャンセルのみ可能なので、今まで悩まされてきた必殺技の暴発はなくなるぞ。ただし、キャンセル可能時間は若干短いので注意。なお、武神剛雷破はLv1だとダメージが小さく、立ち弱Ⓚから連続技にならないこともあるので、Lv2 or 3が安定だ。

最後に、戯天狗の効果的な使い方を一つ紹介。密着状態の立ち弱Ⓟから狙ってみよう。ジャンプ中Ⓚでめくった後や、起き攻め時が狙い目だ。

Lv3武神剛雷破はヒット確認から決める勝ちアリ。出し惜しみせず、バンバン使おう。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
立ち弱Ⓟ	4	＋4
近距離立ち強Ⓟ	6	－6
遠距離立ち中Ⓟ	6	－2
遠距離立ち強Ⓟ	6	－11
遠距離立ち中Ⓚ	6	＋1
しゃがみ弱Ⓚ	4	＋4
しゃがみ中Ⓟ	6	＋6
しゃがみ強Ⓚ	7	－6

オリジナルコンボの補足

P.90～93では紹介しきれなかった、マキのオリジナルコンボ発動パターンについて説明しよう。始動の技を少し変えれば、いろいろな状況で活用できるようになるぞ。

地上発動の場合、始動の烈風脚をしゃがみ強Ⓚ→強拳コに変え、以降、しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）→大ジャンプ～とつなごう。始動技がリーチの長いしゃがみ強Ⓚなので、無敵技の空振りなど、相手のスキに狙いたい。

相手のガードを揺さぶる場合、始動をしゃがみ強Ⓚ→疾駆け（強Ⓚ追加入力）→しゃがみ強Ⓟ～に変える。しゃがみ強Ⓚが当たれば、疾駆け（強Ⓚ追加入力）も連続ヒット。また、ガードされても下段→中段と続くので、相手は非常にガードしにくい。ただし、疾駆け（強Ⓚ追加入力）後のしゃがみ強Ⓟはタイミングが難しい。確定する状況では前述の連続技の方が安定だ。

しゃがみ強Ⓚ後の疾駆け（強Ⓚ追加入力）は連続技。追加入力は早めを意識しよう

始動技をしゃがみ強Ⓚにすれば、少し離れた場所からでもオリジナルコンボが狙える。

八艘脚を使った奇襲戦法

E.本田などに、画面端で待たれた経験はないだろうか？ めくられることのない画面端は、タメ系キャラにとってかなり安全な場所といえる。そんな状況では、相手の背後にある壁を使って、八艘脚で奇襲する戦法を狙ってみよう。弱Ⓚや中Ⓚで八艘脚を出せば、真上から相手を襲うことができるぞ。前者は高い位置で使って相手の技を空振りさせ、後者は横幅の広いキャラに対して低い位置で使うと効果的だ。このときのコマンド入力は、相手が画面端に密着している場合に限り、逆向きにならない点に注意。

また、マキの背後にある壁の低い位置で、八艘脚（弱Ⓟ）を使うのも面白い。低い軌道のジャンプで、相手の横から奇襲することができるぞ。このときに使うジャンプ攻撃は、強攻撃だと攻撃判定が出る前に着地してしまうことが多いので、中or弱攻撃にしよう。また、ジャンプ攻撃を出さずに着地で戯天狗を仕掛けるのも、軌道が低いので非常に対処されにくい連係となる。

最後に。Cグルーヴは八艘脚（弱Ⓟ）後に空中ガードができるので、これを多めに使うのも一つの手だ。

真上から八艘脚で奇襲する。弱Ⓚの場合は高めで、中Ⓚの場合は低めで使おう。

画面端の相手に八艘脚を使う時は、コマンドが逆にならない。この場合は➡⬊⬇⬋⬅だ。

低い位置で八艘脚（弱P）を使うと、高さが低く横に長い軌道を描くようになる。

レシオ&グルーヴ考察

フィールド全体を縦横無尽に飛び回れるマキは、必殺技を出すことによってゲージがたまるC、A、P、Nグルーヴが向いている。その中でも、ジャンプするまでが早いC、Aが理想的か？ [illegible]キャラの存在が気になるので、低レシオかつ先鋒で、ゲージため役として活躍させたい。

オリジナルコンボの最後に決める[illegible]天狗の威力は魅力的。Aも有望？

ゲー事典

これぞ武神流!? 武神流忍術の使い手であるマキ。当然、武神獄鎖拳もマスターしており、ストZEROシリーズのガイと同じコマンド（弱P→中P→強P→強K）で使用可能だ。また、最後の強Kを⬇＋強Pにすると、ヒット時に相手を投げることができる。ただし、⬇＋強Pのリーチが短いので、ほぼ密着スタートかつ強Pからのつなぎが早くないと空振りしてしまう。

CHANG KOEHAN

チョイ先生、お願いします！

対戦攻略 チャン・コーハン

チャンのけん制とチョイのケズリでじわじわとダメージを与えていくのが基本。あせらずにじっくりとけん制していこう。

Text：真瑠世

戦術1 チャンの動き

まずはチャンの技について再確認していく。チャンの技は大振りの技が多く、基本的に地上での強攻撃は使いにくい。もちろん中間距離のけん制に立ち強Ⓚ、相手の技の空振りに対してしゃがみ強Ⓚを使うのは重要だが、これも多用できる技ではないだろう。

接近戦では、立ち弱Ⓟのけん制、しゃがみ弱Ⓟからの連係、どちらも悪くないが、大した効果は期待できない。また、体が大きく、対空技や割り込み技に乏しいので、相手に接近されるとピンチ！

このように接近戦では小回りが利かないので、相手を接近させないように立ち回ることが最大のポイントだ。そこで登場するのが↘+強Ⓟとジャンプ攻撃。地上では↘+強Ⓟの先端を当てるように出し、加えて垂直or後方ジャンプ強Ⓟをばらまいていくのが理想形になる。中&強攻撃にほとんどキャンセルがかからないチャンは、この二つの攻撃を使わないとゲージがたまりにくいのでなおさらだ。

なお、↘+強Ⓟはめり込むと危険だが、先端をガードさせれば反撃は受けない。また、地を這う飛び道具、キングのダブルストライク、アテナのサイコボールアタック、サガットのグランドタイガーショット以外の飛び道具をくぐるので覚えておこう。

弱や中の通常技は大した意味を持たない。唯一、対空にしゃがみ中Ⓟを使う程度だ。

基本は↘+強Ⓟとジャンプ強Ⓟ。これらを使うことでゲージため効率を上げよう。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
近距離立ち弱Ⓚ	4	+2
立ち中Ⓟ	11	−6
立ち中Ⓚ	6	−13
遠距離立ち弱Ⓚ	11	−2
しゃがみ弱Ⓟ	4	+3
しゃがみ中Ⓚ	6	+2
しゃがみ強Ⓚ	9	+7
↘+強Ⓚ	9	−7

戦術2 チョイの使い方

チョイを絡めた戦法はチャンの生命線。チョイの技は、一度使うとチャンの後ろに戻ってくるまでは使えない。つまり、チョイの技を出したらステップや回り込み、ジャンプなどで接近し、チョイを回収するのが重要。チャンが前進することで、チョイが戻るまでの時間を短縮するわけだ。

次に、出始めの硬直をいかにカバーするかが課題。中間距離で出すときに最も嫌なのが、相手に跳ばれている状況。これを防ぐために、ジャンプ強Ⓟでの空中けん制が重要となる。ジャンプ強Ⓟ↓ジャンプ強Ⓟの連係を多用し、ジャンプ強Ⓟ↓チョイという連係に跳び込まれにくくしよう。

チョイの技は、対地、対空、対回り込みに対応している強飛翔空裂斬がメイン。画面端～端くらい離れているときは竜巻疾風斬を使うのもいいが、基本的には飛翔空裂斬オンリーでいいだろう。技を出したときに相手がジャンプしていたらガードし、それ以外の動きなら前進しつつチョイをすぐに回収していこう。

飛翔空裂斬を出したら、前進してチョイをすぐに回収するのがポイント。

大破壊投げを狙う

大破壊投げは投げ判定の発生が早いので多用したい技。跳び込みから狙う場合、弱攻撃からはもちろん、強Ⓚから狙うパターンも知っておこう。

この場合は、着地直後に大破壊投げを狙っても成立しないので、立ち弱Ⓚを空振りしてから狙うといい。立ち弱Ⓚの空振りで相手の足払いをかわすことができ、その後大破壊投げを決められるのだ。

中間距離では、走りや立ち中Ⓟを空振りさせてから大破壊投げ狙うパターンがなかなか有効だ。ダメージ源の一つなので積極的に狙おう。

ジャンプ強Ⓚから立ち弱Ⓚを空振りさせてつかむ！　なかなか有効だ。

起き攻め

起き攻めを仕掛ける際にポイントとなるのは、チョイの技を相手の起き上がりに重ねること。飛翔空裂斬でダウンを奪った後も、前進してチョイを素早く引き戻せば、それなりのタイミングで重ねることが可能だ。軽快に動こう。

さて、相手の起き上がりに重ねる技は竜巻疾風斬がいい具合。チャンの硬直が切れた直後に竜巻疾風斬を出すと、相手の起き上がりにチャンの技↓竜巻疾風斬という図式を作ることが可能になる。

そして重ねた技（しゃがみ弱or中Ⓚがいい）がヒットした場合は、竜巻疾風斬が連続ヒットし、その後↘+強Ⓟや鉄球大暴走まで連続技に。ここで起き上がりに重ねる攻撃を弱攻撃にすれば、その後小ジャンプ攻撃まで連続技だ！

このパターンの強いところは、チャンが相手の起き上がりに技を重ねれば強力な連続技を狙え、何もせずにガードをしていてもチョイが相手を襲うところ。また、相手のガードを読んでいきなり大破壊投げを狙うのも有効。相手に竜巻疾風斬が当たる前に投げられる上、投げの演出中にチョイが戻るので、再度同じパターンの起き攻めが狙えるぞ。

なお、この起き攻めは相手の起き上がりにピッタリ技が重なるわけではないので、相手がCグルーヴの場合は後方ジャンプ空中ガードで回避されることがある。これに対しては、近距離でしゃがみ強Ⓟを出すことで対処しよう。

なお、しゃがみ強Ⓟは大破壊投げでキャンセルすると、投げ空振りモーションで硬直を軽減できるぞ。こちらのほうが、単発のしゃがみ強Ⓟよりもはるかに硬直が短いので、なるべく入れ込むように。

チャンは打撃、投げ、ガード、ジャンプの四択で攻める。至福の瞬間といえよう。

チャンの技でダウンさせたらすぐに竜巻疾風斬を出して起き上がりを襲わせる。

レシオ&グルーヴ考察

チャンは防御面が高いわけではないので、レシオ1だと十分に機能しないことが多い。グルーヴ的には小ジャンプと超必が充実したもの（S、N）、またはAグルーヴがオススメだ。ブロッキングなどの防御的システムはそれを活用する間合いが苦手[illegible]なのでオススメしない。

ブロッキングを狙う間合いまで接近されたらチャンは終了。中間距離で勝負だ！

ゲー事典 チャンの苦手なグルーヴは？：相手がCグルーヴだと、すべて後方ジャンプで安定されてしまうチャン。これを崩す有効な手段はないので、ガードされてもあせらずに、自分のペースを乱さないようにしたい。特に飛翔空裂斬を空中ガードされた場合は、無理に攻めずにジャンプ強Ⓟを用意しておくことが重要だ。

KYOSUKE KAGAMI

対戦攻略 鏡恭介

ペースを守ってじっくり攻めろ！

クロスカッターによるけん制が、そのまま攻撃手段につながる恭介。攻め急がず、中間距離でジワジワ相手を追い詰めていこう。

Text：C・LAN

中間距離をキープ 地上戦の心得

恭介は、クロスカッターが届く間合いでのけん制を軸に、相手の行動を制限しながらきっちり対応していく、というスタイルが基本になる。

けん制技として優れているのは、キャンセルのかかるしゃがみ中Ⓚと遠距離立ち強Ⓟ。これらの技からクロスカッターにつなげよう。クロスカッターは発生が遅く、キャンセルで出しても通常技で割り込まれるが、弾が出ずに終わることはない。相打ちでも弱攻撃程度なら許容範囲だ。この連係はジャンプ封じも兼ねており、跳ぼうとした相手にもヒットする。遠距離立ち強Ⓟがギリギリ届くような遠い間合いでも、強ならジャンプの速いキャラ（ブランカやバルログなど）以外には跳び越されない。ただし、回り込みには弱いので、C、A、Nグルーヴには多用を避けること。

立ち強Ⓚもリーチが長く使いやすい。ガードされても有利に動けるのが利点。近距離でカウンターヒットすればファイナルシンフォニーRemixがつながるので、密着戦でも狙う価値アリだ。

ほかに、恭介の通常技の中でもっとも長いしゃがみ強Ⓚも加えたい。リーチを把握し先端を当てるように使おう。

幻影ブレイカーはガード時のスキが大きいため、やはり多用は禁物だが、前述のけん制技からキャンセルで出せば、クロスカッターを想定した割り込みを上からつぶせる。立ち合いで足払い対策としていきなり出していくのもいい。リスクはあるが、奇襲効果が高くダウンも奪えるので、ある程度は組み込んでいきたい。

対空技はしゃがみ強Ⓟが強力。これ以外では早出しの遠距離立ち中Ⓚといったところ。めくり気味の跳び込みには後方ジャンプ強Ⓟが使える。

ジャンプ攻撃は遠めから強Ⓚを浅く当てていくのが手堅い。恭介はジャンプが遅くめくり技も無いため、対空技やくぐりで対応されやすい。着地後の攻めは重視せず、間合いを詰めつつ相手を押す、くらいの意識でいいだろう。

相手を画面端に追い込んだら、ジャンプや回り込みで位置が入れ替わらない程度の間合いを取り、端から逃がさないことを念頭に置いて闘おう。

キャンセルクロスカッターはジャンプ防止も兼ねている。間合いが遠ければ中以上で。

幻影ブレイカーは小ジャンプ攻撃の感覚で使える。近距離から弱で出していこう。

しゃがみ強Ⓚの間合いはこのくらいになる。次いで立ち強Ⓚ、遠距離立ち強Ⓟが長い。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
遠距離立ち弱Ⓟ	5	±0
しゃがみ中Ⓚ	7	−1
遠距離立ち強Ⓟ	7	−7
立ち強Ⓚ	10	+2
しゃがみ強Ⓚ	10	−9
↙+強Ⓚ	5	−8
弱雷神アッパー※1	10	−1
幻影ブレイカー※2	24	−8

※1：硬直差は中が−2、強が−3　※2：弱中強で数値に変化なし

連続技解説

恭介の基本連続技は、しゃがみ弱Ⓟ×1～2→しゃがみ弱Ⓚ→幻影キック。お手軽だが、実は雷神アッパー→幻影キックで締めるよりも高威力。幻影キックは強が最もダメージが大きいものの、しゃがんだ相手にはヒットしない。しゃがみヒット時は中で出そう。

ゲージを使うなら、追い打ちも含めるとスーパー雷神アッパーがベスト。だが間合いが遠いとLv1ではつながらない（ほかのスーパーコンボも同様）。連続技にするなら密着スタートで、しゃがみ弱技を2発以下にする必要がある。

↙+強Ⓚからも空中連続技を狙えるが、リーチが短くスキも大きいので、地上戦での単発使用は控えたほうがいいだろう。発生は比較的早いので、必殺技やスーパーコンボをガードした後の反撃に使用していこう。ここから一連のコンボ（①）を決めれば、ゲージを使用しない地上始動の連続技としては、大きいダメージを与えられる。ゲージもLv1分の約7割ためられるぞ（Cグルーヴの場合）。

ここで追撃用の空中連続技を二つ紹介しておこう。

①：（ジャンプ）弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ

②：（ジャンプ）弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ

①は密着状態で始動技を当てたとき用。少し待ってからジャンプする必要がある。弱攻撃2発からのスーパー雷神アッパーを決めた後は、間合いが遠すぎて①が入らないため、②で代用。さらに安定するなら弱Ⓚも省くようにする。

なお、空中連続技時以外でも、ジャンプ弱攻撃、中Ⓟからの幻影ウェーブ、空中（ダブル）幻影キックが連続になる。対空に昇り攻撃を使用してこれを狙うのも面白い。

↙+強Ⓚは反撃用として使おう。確実性を求めるなら、しゃがみ弱P始動の連続技で。

ヒット確認からの連続技は、雷神アッパーよりも幻影キックで締めたほうが高威力。

通常のジャンプ攻撃をキャンセルした場合も、各種空中必殺技が連続ヒットする。

割り込み性能に注目 スーパーコンボの性質

恭介のスーパーコンボの中で、特徴的な性質を持つのが拡散クロスカッター。この技はLv1であっても、発動すれば必ず弾が発生する。相打ちの可能性は高いが、強引な割り込み技、対空技として使えることを覚えておこう。全段まとまって一度に出るため、カス当たりすることも少ない。

スーパー雷神アッパーにも同じ特徴があるが、こちらは相打ちになると追撃ができない。

最も決めたいスーパーコンボは、やはりファイナルシンフォニーRemix。恭介には割り込みに適した必殺技がないため、相手も攻めやすい印象があるはず。押された状況では積極的に狙おう。もちろん対空技としても使えるぞ。

拡散クロスカッターは、相打ちはあれど「不発」はない。割り込み技として高性能。

レシオ＆グルーヴ考察

無敵技かスーパーコンボしかないので、ガードキャンセルは必須。ファイナルシンフォニーRemixは使えなくなるが、無敵技も兼ねた単純かつ強力なオリジナルコンボが使えるAも悪くない。攻め重視ならNで。相手の動きを制限する能力は高いが、決定力に欠けるため先鋒には不向き。

割り込みに適した必殺技がないため、ガードキャンセルを持つグルーヴを選ぼう。

ゲー事典 **連続技補足**：文中にもあるように「しゃがみ弱P×2→しゃがみ弱K」からのスーパーコンボは、Lv1だとすべてつながらない。連続ヒットするのはLv2以上の雷神アッパー、Lv3拡散クロスカッター、ファイナルシンフォニーRemixだ。ダブル幻影キックは、Lv3であっても間合いが遠すぎて初段が空振りする。雷神アッパー後や空中コンボ時の追撃がメインか。

ATHENA ASAMIYA

対戦攻略 麻宮アテナ

攻め際と引き際を素早く見極めることが最重要課題。スーパーサイキックスルーが決まるチャンスを見逃さないように!

回り込みや小ジャンプが届かない間合いを維持し、サイコボールアタック(以下サイコボール)でのけん制に、ジャンプやサイキックテレポート(以下テレポート)を織り交ぜるのがアテナの基本。とはいえ、サイコボールの発生は意外と遅く、単調に撃っているだけでは簡単に跳び込まれてしまう。一発ごとに相手の行動を予測して対処したい。

サイコボールを嫌って相手がジャンプor大ジャンプで接近してくるようなら、セオリー通り遠距離立ち中Ⓟでこれを迎撃。とっさの場合は、近距離技、遠距離技どちらでも相手を落とせる立ち中Ⓚが使いやすい。回り込みで間合いを詰められた場合は、走りのあるグルーヴならサイコボール→走りしゃがみ強Ⓟが有効な連係となる。

こちらから攻める場合はジャンプ中Ⓚ。めくりからはダイレクトにSSスルーを狙おう。

相手も飛び道具で応戦してくるようなら……、テレポート→スーパーサイキックスルー(以下SSスルー)を狙うチャンス。ラウンド開始直後の間合いは中テレポート、お互いが画面端に近いなら強テレポートで間合いを調整していこう。また、後者の位置関係なら弱サイコボール→強テレポートの連係が有効。相手がサイコボールをガードした場合はこちらが先に動けるので、通常投げを決めた後などは積極的に狙っていきたい。

画面端へ追い込んだ後のテレポート裏回りは有効だが……、多用してバレると危険だ。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
近距離立ち弱Ⓟ	3	+7
近距離立ち中Ⓚ	5	+5
遠距離立ち中Ⓟ	6	+1
遠距離立ち中Ⓚ	6	0
しゃがみ弱Ⓟ&Ⓚ	3	+4
しゃがみ強Ⓟ	5	+1
スーパーサイキックスルー	6	
シャイニングクリスタルビット	4	+2※

※Lv1でクリスタルシュートまでガードさせたときの数値

地上戦の要ともいえるしゃがみ強Ⓟ。一部の飛び道具を避けながら攻撃もできるのだ。

さて、相手に中間距離へ踏み込まれたら、発生の遅いサイコボールの代わりに、リーチ&判定共に優れたしゃがみ強Ⓟを主軸としよう。足払いを避けつつ攻撃できる遠距離立ち強Ⓚや、小ジャンプ防止となる遠距離立ち中Ⓚも使い勝手は悪くない。また、回り込みの性能はトップクラスなので、そこからSSスルーも狙っていける。ただ、基本的に中間距離は苦手なので、無理に付き合わない方が無難。

密着状態では、しゃがみ弱ⓀからのSSスルー(キャンセルなし)が狙い目。しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓟを基本の連係とし、ヒット確認が間に合うようなら強サイコソードにつなぐのが理想的だ。

ゲージはすべてクリスタルビットへ

アテナのゲージは、すべてシャイニングクリスタルビットで放出。多少コマンド入力は面倒だが、Lv1であっても相手は暗転後のガードが間に合わない上、発生直後まで無敵時間があるため、適当に出してしまってOK。ガードされたとしても、最速でクリスタルシュートを出せば連続ガードになるので、基本的にノーリスクな点も見逃せない。

主な使い道は起き上がり直後や対空、回り込みからの選択肢など。中でも特筆すべきポイントは、SSスルーからの追い打ちとして使えること。Lv1はダメージ的に強サイコソードと大差ないが、ダウン回避されないだけでも使う価値は十分。ゲージに余裕があるなら、迷わずLv2以上で出してダメージをアップさせること。逆にゲージがないと……、SSスルーから大ダメージは見込めない。まずはゲージをためることに専念しよう。

画面端でヒットさせた場合は、追加技がヒットしたのを確認してからボタンを離す。

ヒット、ガードにかかわらず、追加入力はワンセットで。最速タイミングで入力しよう。

スーパーサイキックスルーからの起き攻め

SSスルー後、ジャンプから空中シャイニングクリスタルビット→クリスタルシュートで追い打ちできることは以前にお伝えした通り。ただ、入力タイミングがシビアなことが難点で、ジャンプへの移行時間が遅い小ジャンプを持つグルーヴだと、クリスタルシュートが外れやすい。

そこで、今回オススメしたいのが、走りからシャイニングクリスタルビットを発動するパターン。これだとコマンド入力に余裕ができる上に、クリスタルシュートが外れにくくなる。しかも、そこからスムーズに起き攻めへ移行できるとなれば、使わない手は無い。具体的には、クリスタルシュートが根元でヒットした場合は中テレポート、間合いが離れてヒットした場合は強テレポートすればOK。これで起き上がりに密着できる。

また、走り弱サイコソードを高めで2ヒットさせ、すぐに中テレポートを出すと、相手がダウン回避した場合、硬直中にSSスルーが決まるぞ。

相手はダウン回避することができないので、テレポートで起き攻めに移行しよう。

SSスルー後、スーパーコンボで追い打ち。一応、ステップから入力しても間に合うぞ。

ダウン回避をした相手の硬直を一方的に攻めることが可能。SSスルーも決められる。

これぐらいの打点で弱サイコソードを2ヒットさせ、すぐに中テレポートすると……、

レシオ&グルーヴ考察

フェニックスアローのめくり: かなり高い打点でガードさせない限り、一方的な反撃を受けないフェニックスアロー。実はこの必殺技、ジャンプ中Ⓚと同じように相手をめくることができる。実際の対戦では、狙って使うことは難しいが……、相手を跳び越えそうな場合に強フェニックスアローを出しておけば、着地後の蹴りが相手方向に出るので意外にヒットするぞ。

ROCK HOWARD

対戦攻略
ロック・ハワード

特にこれが強い！　という要素が無く、バランスのよい立ち回りを要求される。走りと小ジャンプを使ったラッシュがカギだ。

ロックは選択したグルーヴによって、基本的な立ち回りが大きく変わるキャラの一人だろう。ここでは、適したグルーヴと、その特徴を生かす立ち回りを考えていこう。

まず、ロックにとって重要なサブシステムは走りと小ジャンプである。ロックはしゃがみ弱Ⓚからのラッシュが強いキャラなので、走りからのしゃがみ弱Ⓚを使うことによって、攻め込むチャンスは確実に増える。同様に、小ジャンプも攻めの一手目として強力だ。小ジャンプ強Ⓚ→Lv3シャインナックルの連続技は強力なダメージ源となる。

オススメはやはりNグルーヴということになるのだが、Sも意外に悪くない。カウンター攻撃（Ⓚ）はリーチが長く、先端ヒットからでもハードエッジが連続技になる。相手キャラによっては、攻めるばかりでなく、避けを多用した待ち気味の地上戦を展開するスタイルも有効だろう。

使用人口の多いCグルーヴだが、ロックには不向き。小ジャンプと走りが無いだけで、かなり攻め手が減ってしまうからだ。Cで伸び悩んでいる人は、Nを試してみよう。

小ジャンプ強Ⓚ→Lv3シャインナックル狙いも有効。ヒット確認も簡単で強力だ。

小ジャンプ強Ⓚは、攻めの一手として実に強力。是非使いこなしたいサブシステムだ。

カウンター攻撃（Ⓚ）からの連続技が魅力のSグルーヴ。研究する価値はあるかも？

接近戦に持ち込んだら、しゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ中Ⓚの連係を軸として攻めるのが基本。ゲージが無い場合は、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ（or近距離立ち強Ⓟ）→ハードエッジを狙おう。

注意したいのは、間合いが離れていると、しゃがみ中Ⓚ→ハードエッジがつながらないということ。間合いが怪しい場合は、ガードされてもリスクの小さい弱ハードエッジにするか、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚとつなぐ（連続ヒットする）のが手堅い。

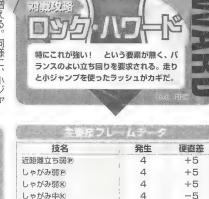
ゲージがある場合は、しゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ中Ⓚ→シャインナックル（orデッドリーレイブ・ネオ）を狙っていこう。シャインナックルは、レベルや間合いに関わらず確実につながる。

しゃがみ弱Ⓚがガードされている場合には、しゃがみ中Ⓚからキャンセル烈風拳or弱ハードエッジなどへ連係を分岐させよう。しゃがみ中Ⓚからの烈風拳は跳び込まれる可能性もあるが、動く相手には弱ハードエッジがヒットする。

この間合いから烈風拳をガードさせると、弱、中で4フレーム前後、強は9フレーム前後有利になる。走りや小ジャンプでの接近、弱ハードエッジなどで攻めを継続しよう。

弱ハードエッジは、終わり際をガードされた場合、4フレーム程度不利。間合いの関係で弱攻撃による反撃はほとんど届かないが、スーパーコンボによる反撃を受ける可能性は一応ある。ここは無理に動かず、防御的な選択肢（下ためを作りつつガードor回り込み、避けなど）を多めにしたほうがいいポイントだ。

キャンセル烈風拳を使った連係は、読まれると反撃のマト。単調にならないように。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
近距離立ち弱Ⓟ	4	+5
しゃがみ弱Ⓟ	4	+5
しゃがみ弱Ⓚ	4	+5
しゃがみ中Ⓚ	4	−5
しゃがみ強Ⓚ	5	−7
➡＋中Ⓚ	23	+3
弱ハードエッジ	14	−7～−4
クラックカウンター	2	—

しゃがみ弱Ⓚ×1→真空投げからの追撃で、決定的な大ダメージを狙っていきたい。

しゃがみ弱Ⓚからは打撃での連係を多用するのが基本だが、ここぞというときは……、

ここでは、相手がダウン回避することを想定し、そのスキを狙うパターンを紹介。

●相手を画面端でダウンさせたとき：ダウン回避のタイミングに合わせて、しゃがみ中Ⓚ→シャインナックルを決め打ちしてOK。相手が普通に起き上がった場合、しゃがみ中Ⓚが空振りするだけで済む。

●ライジングタックルでダウンさせたとき：画面中央でも可能なパターン。ライジングタックルを当てたら、すかさず中ハードエッジを出すと、ダウン回避に対してはちょうどスキにヒット。相手が普通に起き上がった場合は、密着でロック有利な状況になるので、そのまま通常の起き攻めに移行することが可能だ。

A、Nなど、有力グルーヴが装備するサブシステムだけに、研究する価値は高い。

●しゃがみ弱Ⓚ始動でスーパーコンボを狙う場合、しゃがみ弱Ⓚ×2→立ち弱Ⓚから狙ってもよい。立ち弱Ⓚはスーパーコンボでしかキャンセルできないので、必殺技が暴発することがない。

●真空投げからの追い打ちは、画面端なら羅刹→レイジングストーム。ゲージが無い場合も、羅刹→強ライジングタックルと決めればなかなかの減り。画面中央でもシャインナックルで拾えるが、Lv1～2はカス当たり。Lv3を使うか、素直に羅刹で我慢しよう。

●S、Nグルーヴ限定だが、デッドリーレイブ・ネオ9段止めからの追撃は、しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→シャインナックルが最大ダメージ。

画面端に向かって真空投げを決めれば、ゲージを使わなくてもなかなかの大ダメージ。

レイジランってどうよ？：TYPE「シフト」からの真空投げを決めるためには、なるべく近距離から、意表を突いた仕掛け方をする必要がある（ジャンプ攻撃から直接、しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟからキャンセルで出すなど）。TYPE「ダンク」は、ガード時のリスクとダメージが見合わないので、多用は禁物。TYPE「セーブ」からは、バクチレイジングストームが有効（!?）。

RYU

対戦攻略

リュウ

女性に優しいリュウは旋風脚を空振りしてあげたとさ……。今回は➡+中Ⓚとめくりに関する知識を吸収していこう。

Text：真瑠世

➡+中Ⓚが当たるキャラは？

ガードさせればほぼ五分で、下段かわしとジャンプ防止の効果を期待できる➡+中Ⓚ。攻勢の起点、維持に欠かせない技だが、座高の低いキャラにしゃがまれると当たらないのが難点。この場合、着地に反撃を受けたりと不利な状況になるので、➡+中Ⓚの使用頻度を下げる必要が出てくる。しゃがまれると➡+中Ⓚが当たらないキャラは、キングを除く女性キャラ、ユン、バルログ、ロック、キム、庵と結構多いが、覚えてしまいたい。

これらのキャラに対してはもちろん、攻撃しつつ接近したい場合は、➡+中Ⓚより攻撃発生が早い➡+強Ⓟを積極的に使うといい。なお、➡+強Ⓟの後は間合いがやや遠いが、状況的にはほぼ五分だ。

座高の低いキャラは苦手。この場合は➡+強Ⓟを駆使することが必須となる。

めくりへのパターン

ジャンプ中Ⓚはめくり性能を持っているので、これを活かさない手は無い。そこで、めくり狙いを中心に有効な連係をいくつか表にまとめてみた。跳び込みからのしゃがみ弱Ⓚや、起き攻めで重ねたしゃがみ中Ⓟを起点とし、2種のジャンプでめくりを狙おう。

なお、起き攻めにはしゃがみ中Ⓟが重ねやすく、キャンセルなしで真空波動拳（Lv2以上）、しゃがみ強Ⓟ、しゃがみ中Ⓚが連続技になるぞ。

また、めくり後は表にあるような連係のほか、相手の投げをかわしつつ攻撃できる➡+中Ⓚや、高威力のしゃがみ中Ⓚ→弱昇龍拳も交ぜよう。

めくりの回数が多ければ、それだけダメージを与えやすいはず。パターンを作ろう。

至近距離での連係

屈弱Ⓚ	屈弱Ⓟ	ジャンプ	
		屈中Ⓚ	(真空)波動拳
		遠立ち強Ⓟ	大ジャンプ
	屈弱Ⓚ	ジャンプ	
		➡+中Ⓚ	ジャンプ
屈中Ⓟ	ジャンプ	(真空)波動拳	
	屈弱Ⓚ	遠立ち強Ⓟ	
		➡+中Ⓚ	ジャンプ
	屈中Ⓚ	(真空)波動拳	
		大ジャンプ	
	屈中Ⓚ	弱竜巻旋風脚(投げ間合い外)	
		波動拳	

※屈＝しゃがみ、遠＝遠距離　※ジャンプ系はすべてめくり狙い

レシオ&グルーヴ考察

GUILE

対戦攻略

ガイル

今回は対空技とソニックハリケーンの性能を紹介。初歩的な内容と侮ることなかれ。

Text：善之宇元帥

対空技の使い分け

本作においても、ソニックブームで跳ばせて対空技で落とす戦法はガイルの軸である。だが、対空技の性質を知り、きちんと使い分けている人はまだまだ少ない。そこで、主要対空技について解説しよう。

サマーソルトキック：強なら十分な無敵時間があり、ジャンプ攻撃に負けることはない。ただし、本作では引き付けても空中ガードされるし、ブロッキングやジャストディフェンスといった防御手段も脅威である。相手のグルーヴを見て使用頻度を変えること。

遠距離立ち中Ⓟ：最も多用する対空技。広範囲をカバーするため、遠くから跳び込んでくる相手に威力を発揮する。あまり引き付けず、高い打点で迎撃するのがコツだ。

対空は七割方遠距離立ち中Ⓟで安定だが、ほかの技も覚えてさらに迎撃率を上げよう。

しゃがみ強Ⓟ：引き付けて出し、相手のジャンプ攻撃との相打ちを狙う。相打ちを嫌う人もいるかもしれないが、ジャンプ攻撃をガードするよりその後の展開は良好である。なお、しゃがみ強Ⓟは相手のめくり攻撃に対しても有効だ。例えばリュウ、ケンなどで、しゃがみ弱Ⓚ×2～3からめくり中Ⓚを狙ってくるような場合は、きちんと見てから撃墜できるようにしておきたい。

垂直ジャンプ強Ⓟ：京のジャンプ弱Ⓚなど、こちらのしゃがみ強Ⓟがつぶされてしまう攻撃に対して使う。攻撃判定が強いため、拳の先端を引っかけるように出すといい。

垂直ジャンプ中Ⓚ or 強Ⓚ：サガットのジャンプ強Ⓚ、紅丸のジャンプ中➡+強Ⓚなど、下方向に強い技への対抗技。先読み気味に跳んで、高い打点から出していこう。

こういった技に対しては、相手よりも高い位置からジャンプ強Ⓚを当てるといい。

ソニックハリケーンについて

ガイルで最も強力なスーパーコンボといえば、真っ先にソニックハリケーンが思い浮かぶ。攻撃判定の発生が早い（実質5フレーム）上に、ガードされてもまず反撃を受けないという性能を持つため、あらゆる状況で活躍する技だ。

中でも、反撃技としての能力には注目。しゃがみ強Ⓚなどをガードしたときはもちろん、半端な間合いで空振りしたけん制技などにも、余裕を持って反撃できる。その有効射程たるや、攻撃判定が発生するフレームで、試合開始時の間合いでも届くほどである。

ただし、連続技に組み込んだときのダメージは、Lv3サマーソルトストライクなどに劣る。シビアに攻めるなら状況に応じて使い分けよう。

集中力次第では、けん制技の空振りにソニックハリケーンをたたき込むことも可能だ。

レシオ&グルーヴ考察

リュウの遠距離立ち強Ⓟについて：連係の締め、走りからの強引な攻撃、けん制として強力な遠距離立ち強Ⓟは、攻撃発生が早くリーチもしゃがみ中Ⓚより長いのが魅力。しゃがんでいる相手にもしっかりガードさせられるし、スキも小さいのだ。➡+中Ⓚや➡+強Ⓟで攻勢を維持しない場合は、迷わず遠距離立ち強Ⓟを使うように！

CAMMY

対戦攻略 キャミィ

従来の攻めにストライクからの選択を加えて戦力アップ！ ガードクラッシュを狙え!!

Text：伊勢猫

ストライクからのガードクラッシュ

ジャンプの昇り際に出せるキャノンストライクは、相手の足元に当てることで、一方的に有利な状況となるのは以前に触れた通り。この優位を活かせば……投げを狙いつつ、相手をガードクラッシュへと追い込んでいける。

さて、キャノンストライクのヒット&ガードに関係なく、その後の安定した行動は近距離立ち強Ⓟ。一応、打点が低ければ最速のつなぎで連続ヒットするが……普段の立ち回りでは、少し歩いてから➡+強Ⓟと入力。こうすればタイミング次第で勝手に強Ⓟ投げとなる上、タイミングが早くても近距離立ち強Ⓟが出て、相手は連続ガードで動けない。さらに、間合いを詰めることにはもう一つの理由もある。

その理由となるのは、状況や相手キャラに関係なく、近距離立ち強Ⓟガード↓しゃがみ中Ⓚを確実に届かせること。しゃがみ中Ⓚ後は、ガードされても反撃を受けないキャンセル弱スパイラルアローを主軸に、前ジャンプから再度の中キャノンストライクを狙ってみてもいい。実際、キャノンストライク↓近距離立ち強Ⓟ↓しゃがみ中Ⓚ↓弱スパイラルアローだけでも、ガードゲージの約半分を一気に減らせるメリットはかなり大きい。

タイミングさえ合っていれば、投げを警戒して暴れる相手を一方的に投げることも可能。

これくらいの高さでガードさせれば、少し歩いても近距離立ち強Ⓟが連続ガードになる。

走りとフーリガンコンビネーション

S、N、Kグルーヴ限定だが、走りを使うことで、さらに相手をガードクラッシュへ追い込みやすくなる。普段の立ち回りにおける走り強攻撃はもちろん、キャノンストライク→近距離立ち強Ⓟ後も、積極的に走りからの攻撃で相手を固めていきたい。また、飛び道具でけん制されてジャンプで近付けないキャラには、強フーリガンコンビネーション→キャノンストライクで一気に間合いを詰めることが可能。性能の悪い回り込みよりも使いやすい。

ジャンプだと届かない間合いでも、フーリガン～ストライクなら射程範囲内だ。

走りがあってLv3が使える状態なら、走り遠距離立ち強Ⓟが狙い目なのは当然。

キャミィの近&遠距離立ち強Ⓟヒット後、キャンセルをかけずともLv3スピンドライブスマッシャーが連続ヒットすることが判明。もともと攻撃発生が早く、判定も強い立ち強Ⓟだけに、普段の立ち回りでも狙うチャンスは多いが…最大の狙い目は、キャノンストライク後。打点が低ければキャノンストライク↓近距離立ち強Ⓟが連続ヒット、前記の歩き➡+強Ⓟが暴れる相手にヒットすることも多い。

また、打点低めの小ジャンプ強Ⓚからも連続ヒットさせることが可能だ。

レシオ&グルーヴ考察

BENIMARU NIKAIDO

対戦攻略 二階堂 紅丸

攻撃力、総体力は低いが、その分手数で勝負。ゲージため能力とラッシュ力に注目！

Text：O-LAN

地上戦の要となるのが➡+中Ⓚ。移動距離が長く、ガード(ヒット)後の状況も五分なので、相手を押し込むのに重宝する。ガードさせた後は、しゃがみ弱Ⓚから再びこの技へ連係というサイクルを、まずは基本にしてみよう。

この連係は、➡+中Ⓚ後の微妙な間合いの離れ具合が実は大きなポイント。紅丸のしゃがみ弱Ⓚはリーチがあるため届くが、相手の弱攻撃は届きにくい、という状況になっている。➡+中Ⓚに若干の対空性能があるのも利点。

もちろんこれを繰り返すだけでは回り込みで対処されたり、➡+中Ⓚに割り込まれるので、ここにいろいろな行動を交ぜて地上戦を展開する。しゃがみ弱Ⓚのヒットを期待するなら、しゃがみ弱Ⓚ↓弱居合い蹴り、またはしゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ中Ⓚ(↓電影スパーク)を狙おう。

立ち強Ⓚのソバットも効果的。足元の判定が無くなるため、相手の足払いにカウンターを取れる。➡+中Ⓚから直接連係させるのもいい。間合いに応じて移動方向を調整しつつ使っていこう。回り込みや無敵技を持つ相手なら、これに様子見も加えるといい。

横押しを執拗に行なえば、緩やかなジャンプも対応されにくい。小ジャンプ攻撃やジャンプ中⬇+強Ⓚで押していこう。なお、コマンド投げは共に密着から弱攻撃を1発当てた後が限界間合いとなる。

接近手段も兼ねた攻撃の起点に有効な➡+中Ⓚ。ガード後は完全五分の状況になる。

立ち強Ⓚのソバットは足払いをかわす効果があるので、割り込みを狙う相手に有効。

➡+中Ⓚ後はしゃがみ弱Ⓚの先端がギリギリ届く間合いに。ここからの仕掛けが肝要だ。

対空技としては、まずスーパー稲妻キックが候補に上がる。しかし、この技は攻撃判定の発生と同時に無敵時間が消えるため、相打ちがほとんどだ。使用するなら攻撃力の高い強がオススメだが(ただし発生は遅くなる)、紅丸はもともと打たれ強いキャラではないので、大きなアドバンテージがない限りは、使用頻度を抑えた方が無難である。ジャンプ弱攻撃を多用してくる相手なら、ガード↓エレクトリッガーと併用していこう。

余裕を持って反応できたときは、昇りジャンプ強Ⓟも使える。レバーを入力しておけば空中投げも兼ねている。とはいえ、端に追い込まれた場合も含め、ガードキャンセル攻撃のあるグルーヴが心強い。

スーパー稲妻キックはほぼ相打ちになる。狙うならば早めに強で出しておこう。

レシオ&グルーヴ考察

スパイラルアローヒット後の追い打ち： 相手が画面端にいる状態でスパイラルアローの終わり際をヒットさせた場合のみ、リバースシャフトブレイカー(Lv1でOK)を追い打ちとして落下前にヒットさせることが可能(タイミングは要練習！)。当然、上記のコンビネーションからも狙えるので、ヒット後はしっかりと追い打ちを決めてダメージを稼ごう。

初心者にやさしい **PCB ARCADE SHOP** マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

―― カプコン ――	
マーズマトリックス	6,000
グレート魔法大作戦	10,000
スターグラディエイター	20,000
パワーストーン（NAOMI）	2,000
マジカルテトリス	10,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
CPSⅡマザーボード	4,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト)	28,000
MSH VS ストリートファイター（ソフト）	16,000
X－MEN（ソフト）	6,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）	4,000
カプコンスポーツクラブ（ソフト）	40,000
ギガウイング	10,000
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡（ソフト）	5,000
サイバーボッツ（ソフト）	7,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	7,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	20,000
ストリートファイターZERO（ソフト）	1,000
ストリートファイターZERO2（ソフト）	3,000
バトルサーキット（ソフト）	15,000
ロックマン2（ソフト）	20,000
★その他のシステム★	
エグゼドエグゼス	22,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
クイズ殿様の野望2	5,000
ストライダー飛竜	20,000
ストリート ファイター2	6,000
ストリートファイター2' TURBO	7,000
ストリートファイター ムービー	38,000
戦場の狼（海外版）	10,000
虎への道	30,000
ニモ	22,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	9,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	30,000
ザ・スーパースパイ	3,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ	7,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	9,000
将棋の達人	12,000
ジョイジョイキッド	2,000
神凰拳	5,000
スラッシュラレー	3,000
ソニックウイングス2	5,000
ソニックウイングス3	7,000
ダブルドラゴン	7,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
得点王' 炎のリベロ'	8,000
得点王3	3,000
トップハンター	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオ・ボンバーマン	12,000
ネオジオカップ 98	5,000
バーニングファイト	1,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パルスター	6,000
ビッグトーナメントゴルフ	12,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2 000
ファイヤースープレックス	500
風雲黙示録	3,000
フットボールフレンジー	1,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	4,000
マジシャンロード	5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	2,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	5,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	5,000
ミューテーションネイション	2,000
ミラクルアドベンチャー	5,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000

―― アイレム ――	
R－TYPE	16,000
イメージファイト	20,000
エアデュエル	15,000
海底大戦争	28,000
ギャロップ	15,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	3,000
サンダーブラスター	20,000
ジオストーム	45,000
四川省Ⅱ	4,000
ファイアーバレル	20,000
フック	18,000
メジャータイトル	3,000
ロードランナー2	40,000
ロードランナー3	30,000
―― バンプレスト ――	
ウルトラ闘魂伝説	6,000
スーパースラムズ	15,000
超時空要塞マクロス	10,000
超時空要塞マクロスⅡ	12,000
ドラゴンボールZ	25,000
―― カネコ ――	
ギャルズパニックS2	20,000
閃激ストライカー	12,000
グレート1000マイルラリー	20,000
ジャッキーチェン	28,000
―― セガ ――	
★NAOMI★	
クイズ ああっ女神さまっ	4,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000
アウトトリガー	2,000
パズルボブル4（サブ）	4,000
サイレントドラゴン	14,000
サンダーフォックス	4,000
べんべろべえ	30,000
メタルブラック	20,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！	10,000
―― ライジング ――	
魔法大作戦	22,000
―― 日本物産 ――	
テラクレスタ	8,000
―― 彩京 ――	
ロードランナー・ザ・ディグファイトVer.B	5,000
ガンバード	8,000
ストライカーズ1945Ⅱ	14,000
戦国エース	12,000
―― データイースト ――	
アクトフェンサー	8,000
ウルフファング	12,000
キャプテンアメリカ	17,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
タンブルポップ	10,000
ファイターズヒストリー	3,000
ファイティングファンタジー	15,000
ロボコップ	10,000
―― ジャレコ ――	
グラティア	12,000
サイバトラー	20,000
テトリスプラス2	4,000
テトリスプラス2	4,000

―― ビスコ ――	
アース・ジョーカー	6,000
ガルメデス	7,000
女流将棋教室	18,000
ステッガー1	5,000
ドリフトアウト'94	8,000
五月陣戦	2,000
五月陣戦2	6,000
五月陣戦3	20,000
―― テクノスジャパン ――	
ダブルドラゴン	12,000
ダブルドラゴンⅢ	8,000
レッスルフェスト	2,000
―― 東亜プラン ――	
ヴィマナ	10,000
達人王	14,000
バツグン	14,000
フービー	5,000
―― 日本システム ――	
弾銃フィーバロン	10,000
スカイスマッシャー	6,000
ポケットギャルDX	6,000
―― ビデオシステム ――	
すくすく犬福	28,000
ソニックウイングス	5,000
ハットリス	2,000
ラビオレプス	35,000
―― ユニバーサル ――	
Mr.DO!	10,000
へべれけのぽぷーん	6,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
まちがいさがし2	8,000
メタフォックス	25,000
燃えよゴンタ！！	8,000
ラストファイティング	15,000
リアルアンドフェイク（ソフト）	3,000
レゾン	15,000
―― 麻雀・花札 ――	
E雀さくら荘～空き部屋あります～	18,000
E Touch ランジェリー DE いこう！	特価
7次元の妖精達	2,000
グッっとE雀	2,000
セーラーウォーズ R	28,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
プロ麻雀 極	3,000
麻雀カメラ小僧	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ごっつええ感じ	1,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀 同級生スペシャル	3,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,500
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
麻雀ファンクラブ	1,000
アイドル麻雀放送局	1,500
麻雀放送局 本番中	12,000
麻雀四姉妹 若草物語	5,000
ミラーシュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌ゴールド（BET式PⅢ）	10,000
龍雀	2,000
かぐや姫P2	15,000
華折鶴	4,000
華弥生	2,000

最新情報満載！トライホームページ **http://www.try-inc.co.jp** **アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！**

―― ナムコ ――	
闘魂列伝4	5,000
ソウルキャリバー	58,000
ダンシングアイ	12,000
鉄拳 タッグトーナメント	58,000
クラックス	2,000
グレートスラッガーズ94	2,000
スーパーワールドコート	3,000
スプラッターハウス	50,000
ゼビウス	12,000
倉庫番DX	35,000
ナックルヘッズ	18,000
ニューマンアスレチックス	12,000
ニューマンアスレチックス	14,000
熱闘！激闘！クイズ島	1,500
ネビュラスレイ	15,000
パックマニア	30,000
パラデューク	12,000
妖怪道中記	42,000
ランパート	12,000
―― SNK ――	
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	30,000
MV1	10,000
MV1－A	14,000
★NEO－GEO★	
8マン	5,000
NAM－1975	8,000
あしたのジョー伝説	12,000
アンドロデュノス	3,000
オーバートップ	12,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼伝説2	500
クイズ大捜査線	2,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000
クロスソード	5,000
サイバーリップ	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	2,000
ラストリゾート	6,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳外伝	2,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2 JET	1,000
★その他のシステム★	
ASO	18,000
オズマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	5,000
ストリートスマート	6,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
名人戦	5,000
名人戦	5,000
―― アトラス ――	
豪血寺一族	3,000
首領蜂	12,000
ブレイゾン	4,000
―― テクモ ――	
とんでモクライシス	8,000
S・T・G	6,000
ガズラー	12,000
がんばれギンくん	8,000
タンクバスターズ	8,000
能力向上委員会	2,000
フレイムガンナー	10,000
ボンジャック	20,000
ボンジャック	18,000
雷龍	10,000
レジオネア	15,000

★ST－V★	
ST-Vマザー	4,000
イントロ DONDON！（ソフト）	1,000
ウインターヒート（ソフト）	1,000
コラムス97（ソフト）	1,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス（ソフト）	2,000
サンドアール（ソフト）	2,000
水滸演武（ソフト）	4,000
全日本プロレス FEATURING VIRTUA（ソフト）	1,000
★その他のシステム★	
MVP	2,000
カルテット2	22,000
スパイダーマン	25,000
ロボレス2001	18,000
―― セイブ開発 ――	
戦球	15,000
戦球（サブ）	2,000
バイパー フェイズワン New Ver.	17,000
ライデンファイターズJET	32,000
―― タイトー ――	
★G－NET★	
ナイトレイド	55,000
RCでGo!	5,000
サイヴァリア	60,000
サイヴァリア リビジョン	78,000
スーパーパズルボブル	5,000
★F3 SYSTEM★	
エレベーターアクションリターンズ	15,000
逆鱗弾（サブ）	4,000
ダライアス外伝	25,000
パズルボブル2（サブ）	1,000
パズルボブル2X（サブ）	2,000
パズルボブル3（サブ）	1,000
ビッグストライカー	2,000
―― コナミ ――	
グラディウスⅣ	18,000
★SYSTEM GX★	
沙羅曼蛇2	6,000
スラムダンク2	6,000
ドラグーンマイト	12,000
★その他のシステム★	
G. I. JOE	25,000
X MEN	32,000
アステリクス	25,000
エスケープキッズ	32,000
クライムファイターズ2（4PVer.）	10,000
グラディウスⅢ	20,000
サーカスチャーリー	7,000
サンセットライダーズ	32,000
ジャングラー	15,000
パンクショット	3,000
ファイナライザー	15,000
プレミアムサッカー	4,000
マ－シャルチャンピオン	16,000
ミスティックウォリアーズ	32,000
ラビリンスランナー	20,000
ロード ファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000
―― UPL ――	
NOVA2001	15,000
シュトラール	9,000

レディバグ	10,000
―― その他 ――	
VIVID DOLLS	10,000
ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	6,000
がんばれゴンタ2	8,000
キャノンダンサー	15,000
究極のオセロ	5,000
ギルティギアX	30,000
クラッシュローラー	20,000
グラス	15,000
サボテンボンバーズ	10,000
サンダーフォースAC	8,000
三国戦紀2	68,000
上海Ⅲ	5,000
スーパー上海	5,000
セルフィーナ	8,000
そこぬけ対戦ゲーム	4,000
大王	18,000
ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
中国龍	6,000
ツインイーグルⅡ	25,000
ノストラダムス	15,000
牌砦	3,000
ハイパーデュエル	10,000
ハチャメチャファイター	12,000
プリメーラ	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。
通販でのクレジットもご利用できます。

8000TB用 新製品
プレステ接続変換ケーブル
¥5,000
Now Printing.

おっ気軽によってね♥

㈱トライ
中央通り
駅前広場
駐車場
トライ アミューズメントタワー
JR秋葉原

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

株式会社 **トライ**

住所　〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間　10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半　水曜　定休日
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

いよいよ攻略スタート！

式神の城

©アルファ・システム

今回は前半2ステージのクリア攻略と合わせて、各キャラクターの基本的な稼ぎ方を解説！スコアトライアルの告知もあるので要チェック!!

Text：伊勢猫＆MVP

※記事中では通常攻撃をショット、特殊攻撃をボンバーと表記しています

基本システムと稼ぎのポイント

本作をプレイする上で最も重要なポイントとなるのが、敵破壊時に出現するアイテム（コイン）。一見、単なる得点アイテムのようにも思えるが……、実は一定枚数を集めることで、自機をパワーアップさせることが可能。序盤でいかに効率よくアイテムを出現させ、回収するかで、ゲーム展開が大きく変わってくる。

ここではおさらいの意味も込めて、アイテム稼ぎの基本、テンション・ボーナス・システム（以下T・B・S）の概要と、各キャラクターごとの基本的な稼ぎ方を解説していこう。

レベルアップ時にはボンバーの使用回数が増加。また、得点でライフも回復していく。

テンション・ボーナス・システム

式神攻撃で出したアイテムは、自動的に回収される。一石二鳥だ。

倍率8倍の状態だと、自機のショットが一時的にパワーアップ！

本作における点数＆アイテム稼ぎの基本システム「T・B・S」。自機の近くに敵や敵弾がある状態では、得点に×2～×8（敵や敵弾が近いほど上昇）の倍率が掛かる、という仕組みだ。しかも、この状態で式神攻撃を使って敵を倒すと……出現するアイテムの枚数まで倍率が掛かる。このため、普通に敵を倒して進むよりも、早い段階で自機のパワーアップや復活ができるのだ。また、最高倍率の状態ではショットがパワーアップするぞ（ハイテンション攻撃）。

アイテムボーナスと出現レート

アイテムの点数は10点からスタートし、ミスをしないで取り続けることで、1枚につき10点ずつアップ。最終的には10,000点まで上がる。さらに、アイテム回収時もT・B・Sが適用されるため、一枚が最大80,000点にもなる（クリア後のボーナスは欄外参照）。

アイテム出現枚数

敵の種類	基本枚数
ザコ	1枚
ボス（パーツ）	15枚
ボス本体	30枚

ボスのパーツや本体は、倍率をかけて倒したい。

稼ぎのコツをアドバイス！
キャラクター別ワンポイント攻略

キャラクターごとに特徴を持った式神攻撃の、基本的な使い方を解説。敵の出現＆攻撃パターンを覚えたら、できるだけ式神攻撃を使って敵を倒していこう。また、当たり判定も掲載するので参考にしてほしい。

結城 小夜

小夜の式神攻撃：怪鳥ヤタは、接近戦で効果を発揮するタイプ。序盤はほとんどの敵弾を消せるため、敵の出現位置を覚えて待っているだけでも、アイテムを簡単に回収できる。ただ、レベルが上がらないと信頼性は低く、ボスに接近するパターンを作る必要がある。

当たり判定

玖珂 光太郎

光太郎の式神攻撃：食人鬼ザサエさんは、自動追尾攻撃なので道中が楽。ただし攻撃力は低く、敵が大量に出てくるところでは押されがちになる。基本的には式神攻撃を出しつつ画面下で弾にかすっていればいいのだが、敵が多くなったらショットへ切り換えよう。

当たり判定

ふみこ・O・V

ふみこの式神攻撃：サテライトレーザーは、サイトを移動させている最中は移動できない特殊仕様。このため、道中での無理な使用は厳禁！　安全なポイント以外での使用は、とりあえず避けた方がいい。ボス戦では、レーザーを撃ってから敵弾に接近していくと楽

当たり判定

金 大正

金の式神攻撃：仁王剣は、自分の周囲に常時出した状態で攻撃する。剣は自分の移動方向へ向くので、小さく回転させればバリアのようにも使えるぞ。ただ、小夜と違って弾消し能力は無いのが弱点。攻撃力は非常に高いが、活用するには常に危険と隣り合わせだ。

当たり判定

日向 玄乃丈

玄乃丈の式神攻撃：大神雷球は、当たった敵やパーツをロックして破壊するまで攻撃し続けるタイプ。攻撃方向が前方のみと、道中では不安な部分があるものの、ボス戦や固い敵などに対しては、一度ロックすれば後は画面下で弾避けに専念できるというメリットがある。

当たり判定

※当たり判定は中央の黒い部分のみです。周囲の白い部分は含まれません。

クリアボーナス計算式：各エリアをクリアした際のボーナスは、以下の計算式によって決定される。**タイムボーナス**＝残りタイム（1／60秒単位）×100、**アイテムボーナス**＝現時点でのアイテムの点数×10、**テンションアベレージ**＝エリア内での平均テンション倍率、**ステージトータルボーナス**＝（タイムボーナス＋アイテムボーナス）×テンションアベレージ

STAGE 1 東京都心部上空

事件の調査を快適に進めるには、若干稼ぎを意識するとよい。アイテムを大量に回収して、ショットをパワーアップしてしまおう。

Text MVP

AREA 1 BOSS 醜蝶（しゅうちょう）

最初のボスは不気味な人面蝶。稼ぎに夢中になるとミスしやすいので、じっくり倒そう。

このボスのパーツは、最初に攻撃をしてくる足、そして次に攻撃をしてくる羽の二つ。足からは破壊可能誘導弾、羽からは自機を狙った弾と誘導レーザーを撃ってくる。足は速攻で破壊し、羽は弾避け重視でゆっくり破壊していこう。

耐久力が少なくなるか、パーツをすべて破壊すると第二形態になる。この形態では2種の攻撃をしてくるが、ボスの斜め下でショットと式神攻撃を使えば楽に倒せるだろう。

羽の破壊に夢中になると、追い詰められてミスしやすい。特に式神攻撃の射程が短いキャラは危険。あせらずに。

ボスを破壊する際に倍率を掛けたいなら、第二形態のこの攻撃をしてきたときに、式神攻撃を使うと狙いやすい。

AREA1道中

～ザコ敵出現パターン～

①：大量のA　②～⑨：Bが4体1セットで出現　⑩～⑪：左にD、右に大量のA　⑫～⑭：無印はD、→はB　⑮：大量のA

最初の首は、光太郎、ふみこ以外なら画面上部で式神攻撃を使って倒そう。次のドール（首無し）×4のラッシュは、敵弾にかすりつつ式神攻撃で倒していきたい。ただし敵の突進には注意。その後のクマさん地帯も、クマさんの弾を利用すれば楽に稼げる。

AREA 2 BOSS 醜肉塊（しゅうにくかい）

あっという間に倒せるが、本体の当たり判定は見えないところまで及んでいるので注意したい。

エリア1のボスと同様、形態が二つある。ボスの耐久力が半分を切ると第二形態に変化するぞ。また、呪詛の鎖を防御壁としてまとっており、これを破壊しないと本体に攻撃が届かない。一定時間で鎖は復活するので、その少しの間で一気に倒すようにしたい。なお、いずれの形態の攻撃も破壊可能弾が交ざっている。式神攻撃重視で攻撃するとミスしやすいので、ショット重視で対処していくのが安全だ。

ボスが巨大化すると体当たりされやすい。実際の見た目より格段に攻撃判定が大きいので、接近しないように。

第二形態のこの攻撃は、すべて破壊可能弾であるものの、非常に危険（撃ち切れない）。この前に倒そう。

AREA3道中

～ザコ敵出現パターン～

①：左側は上から下へC、右側は下から上へC　②：左右から下へC、上部にB　③：Cが3列で波状に下降

ドール（首無し＆首有り）が少し出現するだけ。最初は左右に出現するので、左を優先して式神攻撃で倒していこう。次は左右から下へ移動するドール（首有り）を画面下で稼ぎたい。最後に出現する3列のドール（首有り）は、体当たりされないように注意。

STAGE 1 BOSS 悪美代子

甘く見て式神攻撃を使っていると、体当たりされやすい。だが、慣れればかなりのカモだ。

悪美代子の攻撃は、耐久力に応じて変化する。耐久力が半分以下になると第二段階、残り少なくなってゲージが赤くなると第三段階となり、特定の攻撃がやや強力になったり、攻撃の順番が変化したりするぞ。では、攻撃パターンとその対処法を解説していこう。

①左→右に動きつつ弾をばらまく

画面中央下あたりで弾筋をよく見れば、難無くかわせるだろう。

②【突進→破壊可能弾】×2

「殺す！」のかけ声と共に自機へ突進した後、その場から8方向へ破壊可能弾を撃ってくる。

突進は式神攻撃で攻撃しているとくらいやすいので、事前にショットへ変えて避けること。また、2回目の突進に対する逃げ道を見付けておくことも重要だ。

「殺す」を聞く前からショットに変えておこう。式神だと移動速度が遅くて危険だ。

③ドールを召喚する

ドール（首有り）を、第一形態では4匹、第二形態では12匹召喚した後、本体からは破壊可能弾を扇状にばらまき、ドール（首有り）からは一定時間ごとに自機を狙った数珠状の弾を撃ってくる。

これは正面からショットで撃ち込むか、横や上に位置して式神攻撃を使っていく。横や上なら本体の弾がこないので、式神攻撃を使いながら移動して、ドールの弾をやり過ごしているだけでいいのだ。

④青白い弾を螺旋状にばらまく

比較的大きい弾を螺旋状に出してくる。正面で右に避けるようにすれば、特に問題ないだろう。

正面で対処するなら、ショットを撃たないと破壊可能弾にやられやすいので注意！

第一段階では①～④、第二段階では①→③→②、第三段階では②→④のループで攻撃してくるぞ。

なお、第二段階の③で稼ぐなら（左カコミ参照）、スタートからショットでダメージを与え、すぐに第二段階にするのが賢明だ。また、ボスに倍率をかけるなら、②以外のときに弾にかすりつつ倒そう。

スコア稼ぎのポイント！

ドールを大量に召喚してくる第二形態が素晴らしい。本体の破壊可能弾は横～上には飛んでこないので、玄之丈以外は画面上部に陣取り、左右に動いて式神攻撃で破壊しよう。

ザコ敵データ

首（図中ではAと表記）／単純に突進してくるだけのザコキャラ。式神攻撃で倒してしっかり稼ごう。

ドール（首無し）（図中ではBと表記）／弾を撃ちながら突進してくることが多い。体当たりに注意。

ドール（首有り）（図中ではCと表記）／道中では決まった動きをするだけだが、ボス戦のみ数珠弾を撃つ。

クマさん（図中ではDと表記）／ゆっくりと移動し、弾をばらまく。耐久力がやや高いのが特徴。

STAGE 2 霧の東京都心部上空～高速道路添い～上空

まだまだステージ2なので、難度は低め（？）。ボスの攻撃パターンをしっかりと把握しておけば、思ったより難しいポイントはないぞ!!

Text：伊勢猫

AREA 1 BOSS 醜戦足（しゅうせんそく）

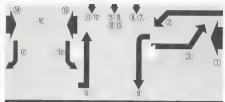
スタート直後に敵弾にかすりつつハイテンション攻撃で撃ち込み、速攻で破壊していけば楽勝！

開幕直後の赤い扇弾に自機をかすらせて、ハイテンション攻撃で撃ち込めば、第一形態を速攻で破壊できる（耐久力ゲージ半分）。第二形態の最初は、砲塔のあった位置から正面への2WAYワインダー紫弾＋破壊可能な青誘導弾×6。ボスの斜め横に張り付いて式神攻撃を使えば、次の攻撃パターンが来る前に倒せる（高レベル時のみ）。安全に倒したいなら、2WAY紫弾の間に入ってショット。

計4回撃ってくる扇弾へ自機をかすらせてハイテンション攻撃。砲塔破壊後は、ショットを撃ちながら近付こう。

ふみこ以外なら、式神攻撃で誘導弾を無効化可能。この位置にいれば……うっかり撃ち漏らしても一応は安全。

AREA1道中

～ザコ敵出現パターン～

①：A×16　②③：B×16　④⑤：C×2セット　⑥：B×16　⑦⑧：C×2セット　⑨：B×16　⑩～⑬：C×4セット　⑭～⑯：D×4セット　⑰：B×16　⑱：B×16

①の直後に②→③のBが弾をバラまくので、小夜＆金以外のキャラは画面下へ退避。Cに対しては弾と弾の間に入って式神攻撃を使い、⑥＆⑨の弾は上下に動いて回避していく。⑭→⑮を倒すと、画面両側から⑯のDが一斉に出てくるので要注意。

AREA3道中

～ザコ敵出現パターン～

①～④：各ポイントにA×1　⑤：A×10が出現し、一定時間の攻撃後、画面下へ突進しつつ機雷を設置　⑥：反時計回りの順に画面外から1体ずつA×20、一定時間で画面外へと退避

①～④のAは、素早く移動しながら4方向へ破裂する機雷弾を設置するので、画面最下部からショットを撃つのが安定。⑤のAは自機を狙った紫弾を撃つので、少しずつ横へ移動して回避＆攻撃。⑥は画面中央で式神攻撃を使いつつ、弾避けに専念する。

AREA 2 BOSS 呪念飛行体（じゅねんひこうたい）

片側の触手さえ破壊できれば、あとは楽勝のボス。ゲージをよく見て体当たりに要注意！

まずスタート直後の紫扇弾を避けたら、ミサイル攻撃に当たらない位置から左右いずれかの触手を破壊。ミサイル攻撃後はボス本体が左右に動き出すので、そのままの位置をキープしてショットor式神攻撃でダメージを与える。ボスは耐久力が残り半分を切ると画面下へと移動してくるので、体当たりに注意！　その後は触手からの全方位弾→バラまき弾、本体からの機雷攻撃→レーザー攻撃をしてくる。

ゲージが半分を切るまでは、紫扇弾→ミサイル→4方向火炎弾→雷光弾の繰り返し。触手を壊したら本体を攻撃。

突進攻撃後は式神で攻撃（玄乃丈は突進前にロックしておく）。破壊した触手側の画面中央にさえいれば安全だ。

STAGE 2 BOSS 醜藤島（しゅうとうしま）

バリエーションの豊富な攻撃を仕掛けてくる醜藤島。攻撃パターンをしっかり覚えよう！

第一形態の攻撃パターンは……、

①扇状の5方向針弾
②6方向怨弾（回転軌道）
③呪縛弾（重なると移動速度低下）
④全方位赤&緑弾×2
⑤呪緑兵×3（針弾連射）

以上5種類の繰り返し。とはいえ、実際に覚える必要があるのは①と②だけ。この間にダメージを与えれば、ボスの耐久力ゲージの半分以上を減らして、速攻で第二形態へと移行させせられるからだ。

まず①に対しては、正面に撃ち出される針弾の脇を抜けるように回避しつつ、ショットを撃ち込む。ボス本体が前に出てきたら②。この攻撃は、基本的にボスの真正面から1キャラ分だけ下にいれば安全なので、ふみこ&金ならダメージの大きい式神攻撃、それ以外のキャラはハイテンション攻撃を動かずに撃ち込んでいくこと。

見極めにくいが、怨弾はこの位置にいれば当たらないので覚えておくこと。

第二形態の攻撃パターンは……、

①呪緑兵×3（針弾連射）
②6方向怨弾（回転軌道）
③呪緑兵編隊（針弾＋緑弾）
④5方向大弾（撃つと分裂）
⑤くさび状5方向弾（緑弾&赤弾）
⑥全方位呪札弾（外周で反射）

以上6種類の攻撃パターンが、①→②→③→④→①→⑤→⑥→③をワンセットとして繰り返される。

①の攻撃パターンは、出現した呪緑兵が攻撃を始める前に撃ち落とせば問題なし。②は第一形態と同じ。③の呪緑兵が撃つ緑弾は破壊可能なので、画面最下部で針弾に注意してショットを撃っていればOK。④の分裂弾はこちらの攻撃を当てなければ分裂しない。⑤の混成弾攻撃は、緑弾を撃ち落とせるので赤弾だけを回避していく。

最後の⑥に関しては、最初に撃ち出される針弾の軌道上へ、外周で反射する呪符弾（破壊可能）が飛んでくることさえ知っていれば、特にこれといった問題はない。

大抵の場合は、画面右下か左下あたりでショットを撃っていれば安全だ。

スコア稼ぎのポイント！

ボスパーツ扱いの呪緑兵が大量に出てくる、第二形態③の攻撃パターンが一攫千金のチャンス！　ただし、光太郎&ふみこの場合、かなりの危険を伴うのでオススメできない。

ザコ敵データ

呪緑兵（図中ではAと表記）／攻撃バリエーションを複数持つ汎用ザコ（緑色）。ボス戦の連射弾に注意。

呪黒兵（図中ではBと表記）／隊列を組んで、弾を大量にバラまいてくる厄介なザコ（黒色）。

呪赤兵（図中ではCと表記）／4体1セットで、針弾を真下に連射（赤色）。弾のすき間に入ろう。

呪黄兵（図中ではDと表記）／周囲に向かって針弾を打ち出す（黄色）。倒さない限り攻撃を継続する。

ARCADIA & Alfa System 合同企画

式神の城

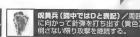
協賛：TAITO MQ

©アルファ・システム

スコアトライアル開催!!

企画賞満載!!

初心者大歓迎!!

概要

アーケード版『式神の城』を使用したハイスコア争いです。集計は基本的にキャラクター別で行ないます。

申請方法

ゲーム終了後に表示されるパスワードをメモし、以下の方法で申請してください。なお、コンティニューや2人プレイをしたり、難易度が標準でない場合、パスワードは表示されないのでご注意ください。

●郵送で申請……左下の申請用紙（コピー可）に必要事項を記入のうえ、ハガキや封書で下記の住所まで送ってください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-8-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部『式神の城』スコトラ係

●インターネットで申請……アルファ・システムのホームページにて、必要事項を登録してください。

URL http://www.alfasystem.net/

集計方法

●月間集計……締切日（集計開始）から次の締切日までの、約1カ月間の集計です（計4回）。その期間内に届いた申請のみが対象となります。

●トータル集計……受付開始から最終締切までのトータル集計です。イベント期間内に届いたすべての申請が対象となります。

賞品

各締切時の成績により、さまざまな賞＆豪華賞品を授与します。詳しくは下の説明を参照してください。

結果発表

各締切時の結果は、月刊アルカディア誌面上にて随時発表していきます。また、インターネットで申請されたスコアに限っては、随時アルファ・システムホームページ上のランキングに反映され、途中経過を確認することができます。

イベントスケジュール

現在	本誌にて開催告知
10月 8日	第1回月間締切※
10月30日	→本誌12月号で結果発表
11月 8日	第2回月間締切※
11月30日	→本誌1月号で結果発表
12月 5日	第3回月間締切※
12月28日	→本誌2月号で結果発表
1月 8日	最終締切※
1月30日	→本誌3月号で結果発表

※：当日消印まで有効です

ARCADIA&AlfaSystem合同企画 式神の城 スコアトライアル 申請用紙

パスワード

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター（　　都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　-　都道府県　市区郡			
Eメールアドレス				

コメント

特別賞希望キャラ（　　　　）

月間MVP

賞状＆ポスター

月間集計時に、各キャラで最高スコアを出したプレイヤーに授与します。

なお、1度取得されたプレイヤーは次回以降から対象外となり、再度1位に入っても取得することはできません。次点のプレイヤーが「月間MVP」となります。

100,000,000pts賞

賞状＆インストラクションカードセット

月間締切時に、各キャラで最も100,000,000（1億）点に近いスコアを出したプレイヤーに授与します。

少し稼げば序盤ステージで到達できるスコアなので、初心者にもチャンスはあります。穴狙いならコレ!?

アルファ・システム特別賞

描き下ろしイラスト色紙

月間締切時に、**アルカディア宛の申請と一緒に『式神の城』への情熱（コメント、作文、イラスト等）を送ってくれた人の中から、**『式神の城』開発スタッフが審査し、6名を選出。色紙にはなんと、希望キャラを描いてもらえます!!

式神マスター

Xbox本体、Xbox版『式神の城』など

トータル集計時に、各キャラで最高スコアを出したプレイヤーに授与します。

また、惜しくも「式神マスター」の座を逃したとしても、各キャラの上位10位までに入っていれば、スコア認定状とオリジナルグッズを授与します。

申請してくれた人の中から抽選でオリジナルグッズをプレゼント!!

①スタッフジャンパー……毎月1名様
②インストラクションカードセット……毎月10名様
③マウスパッドほかオリジナルグッズ……毎月3（＋α）名様

※②は郵送で申請してくれたプレイヤー、③はインターネットで申請してくれたプレイヤーのみ、抽選の対象となります

『式神の城』開発スタッフより一言

「アルカディア読者の皆さん、もう『式神の城』はプレイしていただけましたか？　今回のスコアトライアルは、単なるハイスコア競争だけではないお祭り的イベントとして、さまざまな趣向が凝らしてあります。腕に自信のある方から初心者の方まで、気軽に参加してみてくださいね。(株)アルファ・システム　『式神の城』ディレクター：NAOKI

すべり込み式神情報！ Xbox版『式神の城』東京ゲームショウ2001秋に出展!!

一足先にプレイできる上、オリジナルグッズまでもらえるかも!? 10月12～14日は幕張メッセ／マイクロソフトブースへ急げ！

※「月間MVP」「100,000,000pts賞」「特別賞」「抽選プレゼント」への申請は、締切ごとにリセットされます。再び応募されたい場合は新しく申請してください

※賞品は追加、変更される可能性があります

協賛のメディアクエストって？：ゲセっ子には聞き慣れない名かもしれないが、PCを中心としたゲームメーカー（ブランド名）で、Xbox版 式神の城 の発売元なのだ。

ソフト連射を利用：本作は、基板の設定によってCボタンをAボタン（ショット）の連射スイッチとして機能させることが可能。付いていないようなら、お店の人に頼んでみよう。

地球の運命は君の手に！

Text：ももやん

発売時期	9月下旬予定
ジャンル	通信対戦戦車ゲーム
操作方法	ハンドル＋4ボタン＋ペダル
メーカー	ワウ エンターテインメント
使用基板	NAOMI

エイリアンと戦うべく、結成された地球連合軍戦車部隊。対して地球侵略を目論むエイリアン軍。「エイリアンフロント」では、プレイヤーが両軍に分かれ、最大2対2の対戦ができるのだ！

今回は基本的なルール説明と、操作方法を中心に解説していこう。

ゲームスタート時に地球軍、エイリアン軍を選択し、続けて搭乗する戦車を選択する。戦車は両軍ともに3タイプあり、軽・中・重が存在する。各戦車の能力は、右の表で確認してほしい。

各プレイヤーには持ち時間が与えられ、これがなくなるとゲームオーバー。敵軍を三機倒す毎にタイムが追加され、敵軍を15機倒した時点でステージクリアとなる。ここでもタイムが加算されるぞ。

持ちタイムが残っている限りゲームは続行するので、敗北しても、次のステージに参加することができるのだ。

敵機を破壊すると、ライフ回復とサブウェポンが出現することがある。サブウェポンの効果は、下にまとめておいたので参考にしてくれ。

敵を三機破壊する毎に、10秒追加される。ステージが変わると撃破数はリセットされる。

ステージクリアでも、さまざまなボーナスによってタイムが追加されるのだ。

敵を破壊すればアイテムが出てくる。ライフ回復は味方と分けたい。

戦車性能表

NAME	タイプ	攻撃力	[illegible]	[illegible]
地球連合軍				
MERKAVA	[illegible]	100	80	340
M1A	[illegible]	110	80	[illegible]
M1[illegible]	[illegible]	135	70	430
エイリアン軍				
HOVER	[illegible]	100	50	340
2LEG	[illegible]	115	55	370
4LEG	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

サブウェポン解説

GUIDED MISSILE
攻撃力：240/弾数：4

発射後ボタンを押しっぱなしで、ハンドルで操作できる誘導ミサイル。操作中、自機は無防備だ。

HELLFIRE MISSILES
攻撃力：80/弾数：6

直進型のミサイルを連続発射できる。一回の発射で、四発ずつ撃ち出す。意外と当てにくい。

MACHINE-GUN
攻撃力：20/弾数：90

強力な重機関銃を撃てるようになる。押しっぱなしで連射可能。接近戦で頼りになるぞ。

GRENADE LAUNCHER
攻撃力：180／弾数：10

地面を跳ねる手榴弾を発射する。ボタンを押したままで、連続発射可能。至近距離で効果を発揮。

TURBO BOOST
攻撃力：0/弾数：2

一時的に戦車をスピードアップさせるユニット。スピードに振り回されないように注意。

NUCLEAR MISSILE
攻撃力：500/弾数：1

広範囲にダメージを与える核ミサイル。敵味方関係なく破壊する、最強の攻撃だ。

FLAME THROWER
攻撃力：30/弾数：2

強力な炎を吹き出す火炎放射器。射程は短いが、連続してダメージを与えるので強力。

HOMING MISSILE
攻撃力：200/弾数：4

目標を自動追尾するミサイル。照準を合わせてから撃たないと追尾しない。広い場所で使おう。

教えて！プレジデント ステージが終わるとボーナスタイムがもらえるが、勝ち進むごとにボーナスは減っていく。最初のWINボーナスは20秒だが、次のステージクリアでは14秒となってしまうのだ。また、クリア時の勲章には5種類あり、撃破数80%以上でMVP、多く撃破するとNo.1、多く破壊されるとRIP、敵破壊数が少ないとチキン、命中率が80%以上でスナイパーが貰える。

基本操作・戦術説明

操縦は、操作図のようなハンドルとフットペダルで行なう。基本の操作感覚は車と近いので、それほど難しいものではない。しかし、それ以外の特殊操作を覚えなければ、生き残るのは難しいだろう。

（図1）を見てもらえば分かると思うが、砲塔と車体はハンドルを切った方向に向く。そのため、遠距離なら問題はないが、クロスレンジでは敵に向かっていくことになり、危険だ。

一定距離を保ち、動きながら射撃するには、（図2）のような水平移動とハンドルを組み合わせた動きが必要となってくる。水平移動ボタンとフットペダルを使って、目標に照準を合わせつつ動き回るようにしよう。（図3、4）の水平移動の仕組みも、しっかり頭に入れておこう。

自機が撃破されるとアイテムを失ってしまうので、アイテムを取ったら、惜しみなく使っていこう。だが、核などの範囲兵器は、しっかり狙って使いたいところだ。

二人協力プレイでは、戦う場所を決めておくといい。広い場所を確保して、各個撃破されるのを防ごう。ライフ回復を分け合い、味方の撃破数もチェックして、タイムエクステンドも調整しよう。

相手軍の出現する場所はだいたい決まっており、その付近は危険地帯と言える。マップを覚え、有利な地形で戦うように心がけてくれ。

水平移動ボタンを使って、砲塔を目標に向けたまま移動することが重要。

サブウェポンは積極的に使っていこう。使わずに撃破されると勿体ない！

（図3）
水平移動ボタンを押したまま前進・後退で、左右へ移動する。ただし、移動方向を切り換えるときには多少時間がかかる。

（図2）
水平移動ボタンで前進している際、ハンドル操作で砲塔を敵に向けたまま移動できる。このテクニックの応用が重要だ。

（図4）
水平移動ボタンを切り換えると、一瞬だが砲塔の方向に直進してから反対へ移動する。狭い場所には、この移動は不向きだ。

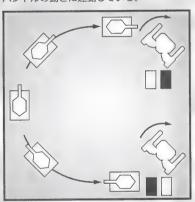
（図1）
基本操作は車と変わらない。大きく違うのは後退ペダルがある点くらいだ。砲塔と車体はハンドルの動きに連動している。

サブウェポン解説

教えて！プレジデント

隠し要素として、照準を長い間目標に当てていると、射撃の補正の精度が上がる仕組みになっている。特に対人戦では、このテクニックが重要になってくるぞ。また、コンピュータープレイヤーは、プレイヤーの視界外から撃ってくることはない。極端な話、敵に背を向けて逃げ出せば、撃たれることはないのだ。CPU戦で利用しよう。

サイバースペースバトルを体感せよ！

HEAVY METAL Geomatrix

1人でCPU戦をクリアするために、3ステージをピックアップして紹介。マップを制する者は、1対2の戦いを制する！

Text：SHO

インプレッション

多人数プレイを前提としたゲームにも関わらず、1人でプレイしても楽しめるのが、ヘビーメタルの優れたところ。1対2の戦いは厳しいが、そこがまた楽しい要素の一つ。ぜひプレイしてみよう。

1対2では、いくらCPU相手といえども、生き残るのは至難の業だ。

今回紹介するのは、ステージ6から最終ステージまでの三つ。この三つのステージは1人でプレイした場合、必ず1対2の戦いを強いられることになるので、非常に難しい。

この圧倒的不利な状況を打破するには、マップ、アイテムの知識が必要不可欠。どこにアイテムが出現するのか、そのアイテムはどんな武器なのかなどを把握し、効率の良い武器を選択する必要がある。また、マップの障害物や高低差を利用して、有利な状況を作るなどの工夫も大事。

これらの要素を含めながら、各マップの出現アイテムと、重要ポイントを細かく紹介するので参考にしてほしい。

マップを把握せよ！

ステージの特性

1人でプレイする場合、2人のCPU相手に戦うステージがある。これに勝利するためには、ステージ特性を把握することが非常に大切だ。

■ ステージ6

OCEAN CASTLE DAY

<海の城>

このステージを最初に紹介するが、ここは一番難しいステージといえる。理由は相手が剣を持ったランスとディなので、武器が無くても積極的に近寄ってくるためだ。この2人を相手に勝つには、マップの高低差を利用するのが最重要だ。高い位置をキープし、相手が上がってくる所を強力な武器で迎撃するのがベストだ。

ポイント3

中央に位置する柱は、ある程度の攻撃を加えると壊れるが、攻撃を回避するために残しておこう。この場所に出現する武器は、ショットガンや、ミサイルランチャーなど、強力な物が多いので、出現したら、すぐにゲットしよう。

強力な武器が出現するポイント。敵に取られる前にゲットしたい。

ポイント1

このポイントは、ブービートラップと、ハイパーバズーカが出る。階段付近にトラップを設置して、ハイパーバズーカで待ち伏せするのが基本。他の武器でも、階段の上で待って、上がって来る所を迎撃すると効果的だ。

トラップを張って、待ち伏せ。ハイパーバズーカで攻撃しよう。

武器を取りに行くと、すぐに囲まれるので、無視してしまおう。

ポイント2

モトガンとスナイパーライフルが出現しやすいポイントだが、迂闊に取りに行くと2人に追い詰められやすいので注意。ここの武器は取りに行かず、敵が取りに行った所を確実に狙うように良としておくこと。

アイテムポイント

ゲー事典 **CPU戦**：2人で協力しながらプレイをすれば、クリアはさほど難しくないゲームではあるが、1人でプレイすると難度は格段にアップする。とくに、2対1の状況で勝利するのは至難の業。とにかく最初は片方の敵を集中攻撃して、一刻も早く1対1の状況を作ること。攻撃を分散しても、無駄な時間を費やすだけなので、集中攻撃を心掛けよう。

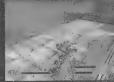
■ ステージ7
SUNKEN CITY DAY
＜水没都市＞

スラッシュとゼウスが相手になるステージだが、ここは比較的楽にクリアできる。なぜなら地形を利用することで、敵を分断することができるからだ。また、武器の出現する場所もまとまっているため、取りやすいのも理由の一つ。体力の少ないスラッシュを先に倒し、1対1の状況を作れば問題はない。

ポイント1

離れた場所にあるアイテムポイント。身動きがとれなくなるため、無理に取りに行く必要はない。ただ、敵がここの武器を取りに行ったときは一気に倒すチャンス。逃がさないように攻撃し、確実にダメージを与えておこう。

狭い場所なので、身動きが取りにくい。なるべく行かないように。

ポイント2

レーザーライフルやモトガンが出る。優先して取りに行こう。

密集したアイテムポイントの中では、一番取りやすい位置にある。出現するアイテムはハンドガン、モトガン、レーザーライフルが基本。[illegible]もレーザーライフルはこの[illegible]ップで非常に[illegible]見かけたら[illegible]

ポイント3

[illegible]の上に二つのアイテムポイントがある、非常に重要なポイント。また、出現する武器はどれも強力なものが多いので、見逃せない。ただし、非常に狭いのでジャンプで乗るときは、飛び越えてしまわないように注意しよう。

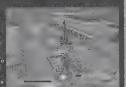
ショットガンやミサイルランチャーが出るので必ず取ろう。

●＝アイテムポイント

■ ステージ8
CRIMSON STADIUM
＜スタジアム（赤い月）＞

最終面は、メイフライとタルボットの2人が相手だ。マップ全体を見渡すと分かるように、左右対称の場所にアイテムポイントが二つずつあるため、武器には困らない。ただ、相手も条件は同じなので、武器の撃ち合いになることは必須。そこで先手を取るために地形を利用し、戦いを有利に展開することが勝利へのカギだ。

ポイント1

プレイヤーから近い位置にあるアイテムポイント。武器を取ったら、ちょっとした段差のある広場に移動したい。そこに敵を誘い込んで、自分は高い位置から攻撃すれば、敵が段差に引っ掛かって、攻撃を当てやすいのだ。

ちょっとした段差を利用すると、戦いを有利に展開できるぞ。

ポイント2

ラウンド開始時にアイテムが見えるが、不用意に行くと囲まれる。

スタート時に敵の近くにあるアイテムポイント。出現する武器は強力な物が多いため、チャンスがあれば取りにいこう。ただ、敵に囲まれる恐れが高いので、1対1の状況になってから利用するの[illegible]だろう。

ポイント3

[illegible]の足元にあるアイテムポイントは、非常に狭い位置にある。相手の攻撃を障害物が防いでくれるので武器を取りやすいが、追い詰めらて、一気に体力を奪われる危険性があるので、敵の位置は常に把握しておこう。

強力な武器は出ないが、安全に取れるのは魅力的だ。

●＝アイテムポイント

ゲー事典　武器選択：1対2の状況では必要な武器が若干異なってくる。例えば、サテライトミサイルなどは、2対1の状況では全く使えない武器になってくる。攻撃を当てやすく攻撃力があるものが一番重視されるので、ショットガン、ミサイルランチャー、レーザーライフルがオススメだ。また、攻撃を当てやすいモトガンも使いやすいので、見逃せないアイテムだ。

意外な(?)隠しキャラも参戦!

インプレッション

第三幕 前田利家軍

弱点に接触して弾かれると危険なので近寄らないこと。

不破 光治

地上要塞タイプの中ボスだが、耐久力が低くあまり強くはない。弱点部分から3発1セットで撃ってくるアンチ溜め攻撃レーザー(溜め攻撃で消せない)を避けつつ溜め攻撃を連発していれば、すぐ破壊できる。

まずは手持ちの火器による攻撃。大きく左右に避けよう。

本体から針状のばらまき弾。これは溜め攻撃で対処しよう。

森 長可

手持ちの火器からの弾幕には、アンチ溜め攻撃が交ざっているので、溜め攻撃は使わず大きく左右に避けよう。本体から撃ってくる針状のばらまき弾は、溜め攻撃で消していくこと。本体と手持ちの火器の攻撃は、交互に来るようになっているぞ。

普通に撃っていても破壊するのは厳しいので、真・婆裟羅モードを使って倒そう。

神戸 信孝

超大型要塞タイプの中ボスで、攻撃力、耐久力ともに高い強敵。縦に並んだ3門の砲台は、自機を狙ってツインのアンチ溜め攻撃レーザーを撃って来るので要注意。本体の耐久力も非常に高いので、真・婆裟羅モードを使って倒したほうがいいだろう。

突き攻撃は意外と早いので油断しないように。避けるときは周囲のザコにも注意。

前田 利長

本体からのばらまき弾は、溜め攻撃連発で消すようにしないと避けるのが大変。長大な槍状の武器による突き攻撃は、画面の一番下まで届くので、左右に大きく逃げること。この攻撃はばらまき弾と交互に来る。

ステージBOSS 前田 利家

さすがに、ボスの攻撃も厳しくなってくる。危険なのは2次形態の②の攻撃。弾速が遅い針状の連射弾なのだが、先端にアンチ溜め攻撃弾が仕込まれているのだ。特に④→②の攻撃連係には警戒が必要。④の遅い3WAY弾が残っているところに②を撃ち込まれる形になると非常に危険だ。攻撃パターンのループを確認しておこう。

1次形態の攻撃パターン

①左右の翼から交互に、16方向に針状の弾を発射して来る。

②翼からの連射バルカン+アンチ溜め攻撃レーザー。ボス正面で避ける。

③左右の翼から撃って来る16方向針状弾+9WAY弾の同時攻撃。

2次形態の攻撃パターン

①の後②→③→④→①→①のループ

①2次形態になると、この突き攻撃が来る。一番下に居れば関係がない。

②これが問題の針状の連射弾。先端がアンチ溜め攻撃弾になっているのだ。

③アンチ溜め攻撃レーザー。周囲の赤弾を溜め攻撃で消して避けよう。

④連射3WAY弾。溜め攻撃連打で問題無いが、次の攻撃に注意しよう。

※ステージ全体を通して多数出現する、ロボットタイプのザコには十分注意しよう。耐久力が高く、溜め攻撃1発では破壊できないぞ。

ゲー事典 隠しキャラクター「雑賀 孫一」紹介:天正5年、紀州雑賀の陣で雑賀一族降伏 しかし、頭領である雑賀孫一だけは忽然と姿をくらました。果たして、何を考え信長の首を狙うのか…と、こんなバックストーリーを持つ雑賀孫一は、前作の雑賀孫市の祖父である 本能寺のころ46歳で、ワイルド&熱血タイプのオヤジ 自機の名称はヤタガラス。

※マップ上の□はショット・溜め攻撃で破壊可能な地形。◎は蒼結晶を出す石どうろう。

滝川 一益 / 北畠 信雄 / 河尾 秀隆 / 藤堂 高虎 / 九鬼 嘉隆

第四幕 滝川一益軍

藤堂 高虎

出現直後にアンチ溜め攻撃レーザーを撃ってくるぞ。

中ボスの攻撃に加え、右側の陸地部分に配置された戦車群がかなりの弾をばらまいてくる（特に青い戦車）。まずは溜め攻撃連打で右の戦車群を全滅させてから、中ボスを攻撃していく方針がオススメだ。

九鬼 嘉隆

溜め攻撃で押し切れるが、切れる瞬間にミスしやすい。

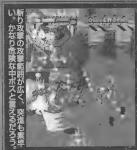
基本的に溜め攻撃連発で押し切れば問題無い。ただし、弾速の速い弾を連射しているので、油断していると溜め攻撃が切れた瞬間にミスしやすい。溜め攻撃が切れる瞬間は、無理せずいったん下に逃げること。

北畠 信雄

周囲に問題となるザコも出現しないので、溜め攻撃連打で苦労せずに倒せるはず。

ボスを格納している大型戦艦の砲台（？）が、中ボス扱いになっている。まずは手前に設置された小型の砲台を溜め攻撃連打で破壊してしまおう。中ボス本体である砲台は、自機を狙ってアンチ溜め攻撃レーザーを撃ってくるが、ハッキリいって弱い。

河尾 秀隆

斬り攻撃の攻撃範囲が広く、突進も素早い。かなり危険な中ボスと言えるだろう。

かなりの強敵。斬り攻撃は画面一番下まで届くので、右に移動して避けるようにすること。耐久力は高くないので、斬り攻撃に注意して溜め攻撃を連打するとすぐに倒せる。周囲に出現するザコの弾に気を付けよう。

ステージBOSS 滝川 一益

このボスの1次形態は実にやっかいで、攻撃パターンがこれまでのボスのように単純なループにはなっていない。爪からの攻撃と、本体からの攻撃の組み合わせで複雑な攻撃のバリエーションを作り出しているのだ。対処法は左の写真のように、ボスに接近して溜め攻撃を当てたら、下がりながらすぐに溜めて接近～の繰り返しが基本となる。溜めが間に合わない状況になったら、迷わず真・婆娑羅モードを使おう。

一方、2次形態は、しっかり攻撃パターンのループを覚えることが重要になってくる。必ず覚えておきたいのは③、④の腕から赤弾を超連射してくる攻撃パターン。これは確実に覚えておき、逆サイドに大きく避けておかないと非常に危険だ。また、⑤の攻撃に対しては、引き付けてからの溜め攻撃2連打でなんとか切り抜けることが可能。失敗したら真・婆娑羅モードを。

1次形態の基本的対処方法

爪を飛ばしてくる攻撃が来たら、画面一番下に逃げ込むこと。

攻撃パターンをきっちり覚えて、的確に溜め攻撃を使うのが理想だが、このボスはそれが大変。覚えるまではこのやり方がオススメだ。

2次形態の攻撃パターン

①→②→③→④→③→④→①→②→⑤のループ

②アンチ溜め攻撃レーザーの3WAY。次の攻撃が危険だ！

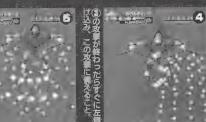
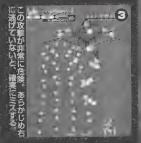
①止まって引き付けて、少しだけ横に動けば避けられる。

③この攻撃が非常に危険。あらかじめ右に逃げていないと、確実にミスする。

④③の攻撃が終わったらすぐに左側に逃げ込み、この攻撃に備えること。

⑤避けることもできるが、弾避けが苦手な人は溜め攻撃でしのごう。

シュー天狗侍

シュー侍ファンはビスコ

ゲー事典 「雑賀 孫一」の出現条件について：マンガにも載っているように、コイン投入画面でレバー上3回・下3回・上7回→スタートボタンと入力すると出現する。また、基板のディップスイッチ2-8番をオンにすれば、コマンド無しでも使用することが可能になるので、これを読んだゲーセン店員、関係者の方はよろしくお願いします。

club kart. european session

©SEGA 2001

基本はスローインファースト!! そこから1位ゴールが見えてくるぞ!!

オール1位ゴールの目標の障害は第1戦!! いかに順位を上げていくかがクリアへの近道となるぞ!!

text：ずるずる㊩

ROUND 1 Andalucia A

1周目の序盤が勝負！ ショートカットで大きくジャンプアップせよ!!

LAP 6 (short track) 500.763M

6戦の中で1位になるのが一番難しいコース。8位スタートということもあるが、コース後半の低速コーナーの難しさが影響している。

となるといかに早く順位を上げられるか、1位を確保できるか？ それが図にある「ショートカット」である！

スタートして右、左、右と来たら減速をしつつ左のインのダートへ弧を描きつつ進入！

1周目
2周目以降

①のコの字型の左コーナーを右の図にあるラインで走り、一気にライバルたちをゴボウ抜きし、1位の後ろに付け！

2周目以降は、反則なく？オンロードを走ればOKだ！

1位と2位の間に割って入る感じで！
1位
2位
3位

序盤の勝負どころをクリアしたら②のコーナーへ！

②のコの字型コーナーでも速く走り抜けるために当然ながらインを突くわけだが、手前の右の前から減速をしていかないと、とても曲がれる速度に落ちない！ これがタイムロスの原因なのだ。これで最短コースを走れるはずだ！

2のコの字コーナーは我慢して抜けよう！
次の右と最終コーナーも速度に要注意だぞ！

流れとしては、1周目の前半で2位になり、後半の低速コーナー群で1位のインを突いて抜き、その後は減速を確実に行っていき、インをしっかり締めて結果としてブロックして走る形にしよう！

ROUND 2 Piazza Laziale C

前半は堅実に走り、後半の高速コーナーで勝負だ!!

LAP 3 (long track) 961.065M

前半はライン通りに走り、減速ポイントを守って堅実に走り、確実に1位を守ろう。

注意するのは中盤以降。

まず①の左。狭いコースに入るので、躊躇せず切り込み、確実にインを突いて曲がっていき、その後は流れに合わせて早めに切り込んでいこう。

②の左は、今度は広いコースに出るが、油断するとインを突けずに膨らんでいくので思い切って切り込むように！

長い左は前回のままインをキープして抜けていこう。

③の手前の短い直線でアクセルをオフにしてきつい右の進入の準備をすること！ グリップを失うとその後の加速が鈍るので十分に注意したい。

早い速度になっているので、⑶の手前で減速してグリップを失わずに曲がれるように！

スタート後の左のイン。この縁石に注目！ 外輪を縁石に乗せてバンク状にして曲がるといいぞ！

三つ手前のきつめの左でラインを外れると、ここのライン取りも狂ってしまう。焦らず修正して安定させていこう！

第3戦「Circuit A」クリア目標タイム
1周目：35秒000
2周目以降：29秒000
目標トータルタイム：2分31秒000

第2戦「Piazza Laziale C」クリア目標タイム
1周目：45秒000
2周目以降：40秒000
目標トータルタイム：2分05秒000

第1戦「Andalucia A」クリア目標タイム
1周目：29秒000
2周目以降：25秒000
目標トータルタイム：2分34秒000

ROUND 3

第1コーナーへの進入と、中盤のライン取りに注意せよ!!

Circuit A
LAP 5 (short track) 692.114M

サーキットなので素直に走れば難しくないのだが……減速が不十分なままライン取りに失敗すると即順位を落とす。要所をおさえて挑んでいこう。

まず①だが、手前の小さい右で減速し、確実にインへ!

インを突いてきたら②でできるだけアウトからイン、そしてインで抜け、その次の右を大きな弧で走り抜けていく。

③では無理にインを突かずに、加速を重視して徐々に膨らんで直線に出ていきたい。

ROUND 4

しっかり減速を行ない、きついコーナーのインをキープせよ!!

Côte d'Azur B
LAP 3 (middle track) 1126.264M

コースの流れを確実に覚えておかないと1位ゴールが難しくなる。それを確実にするべく、きついコーナーとグリップが悪くなるところを覚えていくことにしよう。

問題は①の右だ。ここは手前の右を曲がりきったら減速を始めるようにし、インに切り込む前に減速が完了しておくようにしたい。

②の部分は、加速しながら坂を登りつつ右に曲がる部分。登りきったところでグリップを失って外側に膨らむので、それを念頭に少しイン寄りにラインを取るようにしていくこと。

その先の③では、下りになる。下りながらの右でグリップを失ってインを走れなくなるので、少し減速してインをキープし、その先の左へのラインに乗せていきたい。

アクセルを抜く量とタイミングで調整していこう!

ヘアピンは、切り込む前にブレーキで減速を完了させること!

最大の難関は①のきつい右！ 直進状態で減速を完了し、思いきり切り込んでインへ！

ROUND 5

コーナーからコーナーへのつなぎかたと、減速しすぎに注意せよ!!

Piazza Laziale B
LAP 4 (middle track) 652.690M

曲がりくねっているコースだが、無理に切り込むのではなく、アクセルコントロールに注意し、グリップを失わずにインをキープできれば抜かれることはないだろう。あとは要所を押さえるだけだ!

①だが、奥でインを突くようにして膨らむのを押さえよう。

②は、下り坂で膨らみやすいので、外側から切り込みつつややインをキープしよう。

③は、手前で減速を終えたところから切り込んでインベタで曲がれるようにしたい。

④がこのコースの難所!

ここはインを突くことばかり考えると強引なライン取りになり、立ち上がりの加速が悪くなる。弧が小さくならないように気を付けつつ減速し、切り込んで、立ち上がりの加速重視で抜けていこう。

ROUND 6

中盤のヘアピンでミスをしないことがポイントだぞ!!

Andalucia C
LAP 4 (long track) 845.299M

ここの攻略の要は、最高速からのヘアピンの進入!

テクニカルな部分で①の右に大きく張り出した縁石の乗り越えるラインをマスターできると、直線的に走れて気分も爽快になるぞ!

右から張り出した縁石を軽いアクセルオフで乗り越えると、その後安定して抜けられるぞ！

②のヘアピンでライバルに抜かれないためには、過速度に注意すればいい。問題はそのタイミングなんだよね!

できるだけ速度を維持するためにできるだけ大きめの弧で曲がれるように注意しよう。

③は、アウトからイン、そしてインで抜け、最終コーナーへのラインを意識して抜けて、楽にインに切り込もう。

さて6戦全部1位ゴールできたかな。次はクラスAだ!

手前のゆるい右のインを突くころからブレーキ。完全に速度が落ちたところで切り込めばOK！

ゆるい連続コーナーは意識せず、①のコーナーも無視して直進!

第6戦「Andalucia C」クリア目標タイム
1周目：41秒000
2周目以降：37秒000
目標トータルタイム：2分32秒000

第5戦「Piazza Laziale B」クリア目標タイム
1周目：35秒000
2周目以降：31秒000
目標トータルタイム：2分08秒000

第4戦「Côte d'Azur B」クリア目標タイム
1周目：51秒000
2周目以降：46秒000
目標トータルタイム：2分23秒000

感動のラストをその手でつかめ!!

GUN SURVIVOR® 2 BIOHAZARD® —CODE:Veronica—

Text：閃屋

スコアランキングはこちら！
http://www.namco.co.jp/

最終ステージに立ちはだかるボスと、その次に出現する隠しボスを攻略。もちろん出現条件もおさえてあるので、しっかり条件を満たしてオールクリアを目指そう。

タイラントの後に実験体を出現させる条件

1. 宝石を集める

各所に散らばる宝石は、実は最後に実験体を出現させるための重要なキーアイテムだったのだ。宝石は全5ステージに一つずつ配置されている。ただクリアすだけではなく、道中を隅々まで探してみよう。必ず発見できるはずだ。

2. 25分以内で5ボスを倒す

5面のボス、タイラントを倒しきるまでのトータルタイムが、25分以内であることが第二の条件となる。ちなみにこの25分というタイムだが、意識せずにプレイしても、滅多に越えることはないので、無理をしないように進もう。

「タイラントとの戦闘が終わると、通常はエンディングのムービーが流れ始める。ところが、この時ある条件を満たしていれば、奥のシャッターが開いて実験体が姿を現し、真の最終戦が始まるのだ。左に記した二項目が満たすその条件だ。この条件はあまり難しい訳ではなく、ステージ5に到達する力があれば楽に満たせるだろう。ここまで来たからには、最後に実験体との戦いに勝利し、ロックフォート島を脱出して、完全クリアを目指そう。

条件を満たして奴を引きずり出せ！

最終決戦への条件

ステージ5のボス、タイラントを倒した後にさらなる敵を出現させる条件とは？

STAGE MAP

M A S

：ショットガン
A：アサルトライフル
M：マグナム
✚：救急箱
：宝石
★：スタート地点

タイラントを倒せ!!

STAGE5 死闘

AIRPORT

最後の闘い

このステージはボスと闘う以外に注意すべきことはない。これまでのステージのように鍵を探し出す必要がなく、マップも単純なので迷うことも無いだろう。

ボス部屋に入る前に、忘れずに宝石を回収しておきたいが、この場所もわかりやすい。ステージ開始直後、目の前に見える噴水の向こう側（マップを参照）の雨の中に五つ目の宝石がある。

ボス部屋の手前の通路では、アイテムを慎重に選ぼう。本攻略ではグレネードなどのマグナム、スティーブなどのサブマシンガンをオススメする。

これが最後の宝石。ここまで取り逃しがなければ、第1条件はクリアー。

バイオ事典 実験体を出現させる条件の二つ目は制限時間だが、普通にプレイしていれば余裕をもって満たせるだろう。もし、この条件を満たせないという人がいたら、クリア後に表示されるトータルタイムを意識して縮めていこう。それと各面にある隠しメッセージだが、これは実験体出現の条件には含まれないので、メッセージの部屋には無理して入る必要は無い。

最強のボスを撃破せよ！

インプレッション

大手メーカーがシューティングゲームの開発から手を引いて久しい。そして中小メーカーからも良い噂を聞かない現在、作り込まれた2周目で遊べる本作は、実に貴重な存在だ。じっくり遊び込むべし。今後、まともな2周目が存在するシューティングが出るという保証は、どこにも無いのだから。

Text：RED

道中のポイント

今回攻略する2周目4面は、要所で「封印」をうまく使っていくことがポイントになってくる。封印というのは、一定の距離に自機が接近すると敵が弾を撃たなくなるという現象だ。

このステージで封印が効果を発揮するのは、道中に多数配置されている固定砲台に対して。固定砲台は意外なほど耐久力が高く、遠距離から撃ち込んでいてもなかなか破壊できない。しかし、封印を利用して砲台に近付き、重なってしまえば、弾を撃たれる危険も無く素早く砲台を破壊することができる。しかも、本作では撃ち返し弾も封印できるので、重なったまま破壊してもまったく問題無い。

封印を積極的に利用するプレイは慣れない内は怖いが、このステージをクリアするためには絶対必要になるテクニックだ。

ステージスタート～ジェイルボーイ地帯

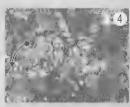
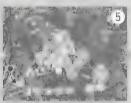
下の連続写真②～③の場面でオタケビ3rdを撃つ際は、自機を狙っている弾幕を下に撃たせてから左側に回り込むのが重要。いきなり左側から撃ち込もうとすると、正面からの大量の弾幕に巻き込まれて避けようがなくなる。

⑪の場面は、上のザコ戦車の隊列（小さい方のザコ戦車）の先頭が、画面右端に到達する辺りで上を通過するタイミングがベスト。

⑲の中型ヘリ（ジェイルボーイ）は、下にぴったり張り付けば、ザコも出現即破壊でき、撃ち返し弾もほとんど飛んでこない。真下より、少し左にずれた位置に張り付くようにしよう。2機目以降はFモードで側面から撃ち込んでいったほうが、素早く破壊できて安全。ただし、あまりにも早く破壊していくと、5機目が出現してしまい逆に危険なので注意したい。

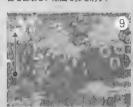
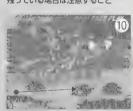
①スタートしたらすぐに画面右下付近まで移動。画面右上から出現するザコ編隊を、Gモードで全滅させる。

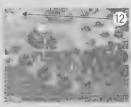
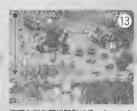
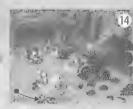
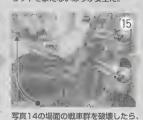
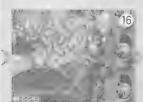
②オタケビ3rd（中型機）が出現する。下に弾を撃たせてから左側に回り込み、Fモードで撃ち込んで破壊する。

③2機目のオタケビ3rdが出現する。1機目と同様、下に弾を撃たせてから左側に回り込んで撃ち込む。

④3機目のオタケビ3rdは画面左下付近から、Gモードで撃ち込む。周辺の砲台を破壊し、爆風で弾を消す。

⑤3機目のオタケビ3rdを破壊したら、左上に移動する。撃ち返し弾などが残っている場合は注意すること

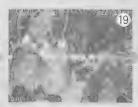
⑥Gモードで砲台やザコを撃ちながら上に移動していく。頭上から出現する砲台の発砲タイミングに注意。

⑦左端の砲台が出現したら、重なってFモードで撃ち込み一気に破壊。さらに右に居るザコ戦車も破壊。

⑧弾のすき間を見切って下に移動。残っている砲台やザコ戦車などを、Fモードを使って一掃しておく。

⑨画面左上に移動し、左端の戦車の上に重なって破壊。さらに右にいる2台もそのままFモードで撃って破壊。

⑩ザコ戦車群の弾を引き付けながら、少しずつ右へ移動。ここは下手にショットを撃たないほうが安全だ。

⑪画面外周沿いを反時計回りに移動して、画面右上まで一気に移動する。ここもショットは撃たないこと。

⑫画面一番上の外周沿いを、Fモードで撃ちながら左に移動。左側に出現する大型戦車に少しだけ撃ち込もう。

⑬画面左端を下に移動する。ショットは撃ちっぱなしにして、画面左下付近まで来たらGモードに切り替える。

⑭少し右に移動しながら、Gモードのまま、中～大型戦車に撃ち込みを続行して破壊していく。

⑮写真14の場面の戦車群を破壊したら、画面左端を少しずつ上に移動して砲台からの弾を避ける。

⑯画面左上付近まで来たら、下に出現するザコ戦車群をGモードで撃ち、ジュエリングで弾幕を消す。

⑰ジュエリングで弾幕を消したら、砲台やザコ戦車群を撃ちながら、少しずつ下に移動していく。

⑱アイテムキャリアーが出現するので、Gモードで破壊する。アイテムキャリアーからの3WAY弾には注意。

⑲画面左上から中型ヘリが出現する。ヘリの下に張り付いて、Fモードの弾をかすらせるようにして撃ち込む。

⑳2機目以降の中型ヘリは、出現と同時に左側に回り込んで、Fモードで撃ち込んで一気に破壊していく。

ゲー事典　**封印の補足**：すべての敵に対して、封印が効くわけではない　写真9の場面の中型戦車は封印が効かないので注意しよう。もちろん地上物ばかりではなく、空中の敵でも封印が効くものもあるが、近付き過ぎてミスをしないように十分に注意して狙ってみよう　2周目4面ボスでは、ザコに対して封印を使うと展開が楽になる場面があるぞ。

パラマウントティーガー→鉄橋のエリア

㉒の場面の砲台は、Gモードで遠巻きにして撃っているだけでは破壊するのが遅くなってしまう。左側に回り込んだら、Fモードで積極的に撃ち込んで、少しでも早く破壊しよう。
㉔～㉖の場面はパラマウントティーガー2～3台目に対して、今回はボムを使うパターンを掲載してある。
㉖の後、さらに左→右とオタケビ3rdが出現する。この2機に対しては弾を下方向に誘導し、左側に回り込んで撃ち込もう。

中型ヘリを全滅させたら、Fモードで右端の砲台に撃ち込む。中型ヘリの撃ち返し弾に注意しよう。

画面外周沿いを反時計回りに移動。Gモードで残っている砲台に撃ち込み、ダメージを与えていく。

パラマウントティーガー1台目。画面左上付近で避けるようにすると、多少は見切りやすくなる。

パラマウントティーガー2台目。1回目の弾幕は、下に誘導して大きく上に回り込んで回避する。

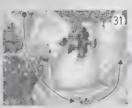
1UPアイテムを取る場合、3台目のパラマウントティーガーに少し撃ち込んでからボムを使うこと。

オタケビ3rdが3機出現する。1機目は弾を誘導しにくいので、出現即破壊することを考えたほうが良い。

左から線路上を走ってくるダースティーガーは、出現と同時にFモードで重なって撃ち込む。弾には注意。

さらに2台目のダースティーガーが左から出現。回り込んで左からFモードで撃ち込んで破壊する。

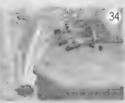
線路の上の2門の砲台はタイミングを計り、重なって破壊する。さらに右のダースティーガーも破壊。

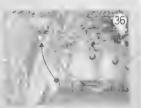
線路周辺の敵を一掃したら画面一番上に張り付き、ザコ編隊を出現と同時に破壊していく。

画面下に移動。中型ヘリの連射弾がキャラクターオーバーで途切れるので、画面右端を上に移動して逃げる。

さらに画面外周沿いを反時計回りに移動して逃げる。ザコは放っておいても、特に問題無い。

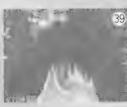
ガケの上に乗っている中型戦車の左に回り込み、Fモードで撃ち込んで破壊する。撃ち返し弾に注意。

ベロクロン～最終防衛ライン

㊳の場面は中型ヘリが2機同時に出現するため、かなり厳しい。きっちりとしたパターン化も難しく、現状ではダイヤのGモードを撃ちっぱなしにして進むのがベストと思われる。ここで注意したいのは、どちらか1機を早めに破壊すると3機目が出現するということ。こうなると逆に危険なので、出現直後に撃ち込み過ぎないようにしよう。㊷の場面は、完全に画面左端を上に移動すると、上の砲台の弾が避けにくいので注意。

ベロクロンは出現直後は弾を撃ってこない。接近してFモードで撃ち込み、ダメージを稼ごう。

1回目の弾幕が来たら、下に大きく移動して回避。弾のすき間に巻き込まれないように注意。

2回目の攻撃が来たら、上に移動して回避。すぐに次の連射ツイン弾が来るので、撃ち込みながら左へ移動。

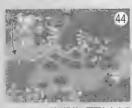
アイテムキャリアーが出現するので、激突しないように注意。この辺りでベロクロンを撃破したい。

中型ヘリが2機同時に出現する難所。ダイヤのGモード撃ちっぱなしで、何とか切り抜けるしかない。

中型ヘリを全滅させると、砲台が1門だけ先に出現する。弾を撃ち始める前に重なって、破壊してしまおう。

ガケの上に中型戦車1台+ザコ戦車群が出現。画面左からFモードで撃ち込んで全滅させる。

ザコ戦車群の弾を引き付けながら、少しずつ右へ移動する。画面左上から砲台が出現する辺りで……、

……Gモードで攻撃開始。戦車、砲台の弾をジュエリングで消しながら、矢印の軌道で移動していく。

ひたすらGモード撃ちっぱなしで、敵弾を消しながら進む。左端の砲台は、重なって撃ち込むこと。

さらにGモードで進む。画面左上まで来たら中型戦車を破壊してジュエリングし、弾幕を消して下に切り返す。

残っている中型戦車1台とザコ戦車を、Fモード撃って全滅させてから画面下へ移動する。

画面一番下に張り付き、出現するザコを撃っていく。さらに上から来るザコをGモードで撃ってボス戦へ。

1周目と同様の条件で1UPは出るが、1回出すと、たとえ回収できなくてもそれ以降のリトライでは出現しなくなる。また、以前にもお伝えしたが、ボムでパラマウントティーガーを破壊した場合は1UPが出ないことに注意。1UPを出す場合は、ボムの爆風が消えてからショットで破壊するようにしよう

STAGE BOSS クラーケン

全面を通して最強の強さを誇る2周目のクラーケン。狂気とも思える変則的な弾幕を、どこまで見切ることができるか……。

1次形態

弾幕の見た目は異様なものになっているが、ボスの移動位置によって攻撃が決まっているという点は1周目と同じ。

極端に難しいのは攻撃3で、ボムがあるならば絶対に使ったほうが良い。写真のように、画面右下付近でほとんど動かずに微調整でドーナツ状の弾幕をやり過ごし、次の攻撃パターンに切り替わる辺りでボムを使うようにすれば、何とか1発でしのげるぞ。

攻撃4の前半は、時間差扇状弾を前に出て早めに抜けるようにすれば、直後に来る自機狙い弾も避けられる。

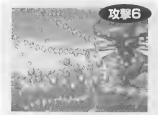
各攻撃の合間に来る攻撃2は、まず画面全体を見て棒状ビットの軌道を把握することが重要。体当たりされたり、軌道に置かれる弾幕に囲まれないように注意しよう。簡単に避けられるときと、どうしようもないときの差が激しい攻撃なので、ボムを使うつもりでいたほうが良いだろう。

ボス戦スタート時は必ずこの攻撃から始まる。写真右の攻撃は、ここまで来れる人にとってはまったく問題ないだろう。写真左の攻撃は、速い弾が交じっていることに注意しよう。

棒状ビットが自機狙い弾を撃ちながら飛び回り、軌道上に弾幕を置いていく。

10WAYの連射弾＋巨大なドーナツ状の弾幕。ボムかミスの二択というキツさ。

右は3発×5連射の弾の塊を時間差で扇状に撃ち出し、直後に自機狙いの針弾の塊を発射。左は放射状に拡散するC字型の弾幕。難解ではないが、弾速が速く見切り損なうと危険。

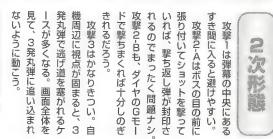
弾幕の構造自体は1周目にあった攻撃とほぼ同じだが、弾速は上がっている。

形態変化直前の攻撃。画面左下付近でGモードで避ければ意外に簡単な攻撃だ。

2次形態

攻撃1は弾幕の中央にあるすき間に入ると避けやすい。

攻撃2-Aはボスの目の前に張り付いてショットを撃っていれば、撃ち返し弾が封印されるのでまったく問題ナシ。攻撃2-Bも、ダイヤのGモードで撃ちまくれば十分しのぎきれるだろう。

攻撃3はかなりきつい。自機周辺に視点が固まると、3発丸弾で逃げ道を塞がれるケースが多くなる。画面全体を見て、3発丸弾に追い込まれないように動こう。

1周目と同様、本体が一瞬光ってから来る攻撃。一応、画面左下が「かなり安全な場所」なのだが……。

ボス本体からの攻撃がなく、ハッチからザコ(マーダーボーイ)のみを射出する攻撃パターン。

マーダーボーイ＋ボス本体からの連射弾の攻撃。ボスからの連射弾が扇状になっているモードもある。

高速の連射弾＋3発1セットの丸弾の混合攻撃。弾速が速く、2次形態では最も難しい攻撃だ。

3次形態

3次形態は攻撃パターンが増えている。最初は攻撃1→2→3→4のループだが、一定のダメージを与えた後は、5と6の繰り返しとなる。

まず重要なのは、攻撃2が始まる前に画面右下で待機していること。攻撃2開始時に中途半端な位置に居ると、避けられなくなってしまうぞ。攻撃2は、連射11WAY弾の弾道に合わせて、Gモードで少しずつ上に移動すれば避けることが可能。

攻撃4は射出直後にFモードで撃ちまくって数を減らし、Gモードで残りを一掃。

攻撃5はコレといった避け方は無いのが現状で、「見切って避けてください」としか言いようがない。

攻撃6は一応上or下に誘導すると、少しは楽になる。

ボス本体が左下に向かって移動しながら、リング状の弾を撃ってくる。間隔の広いところを抜けよう。

11WAYの連射弾と自機狙い弾による攻撃。画面右下で待ち構え、矢印のように移動して避ける。

ボス本体が右上に向かって移動しつつ弾をばらまいてくる。弾速が遅いのでGモードで避けると良い。

ザコを左上方向に射出。放物線軌道で落下したザコは、垂直に上昇しながら水平方向に単発弾を発射。

棒状に連なった大型の弾が、変則的な軌道で飛来する。ある程度は自機を狙って撃ってくる。

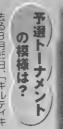
1周目の加速ばらまき弾が、途中で分裂するようになっている。やはり、ある程度自機を狙っている。

2次形態の攻撃1は、画面左下にいれば高確率で回避することができる。しかし、あくまで「高確率」であって、当たるときはあっさりと当たる。左下にいて、危なくなったら避ける、というのもちょっと厳しそう。この「かなり安全な場所」を使うかどうかは、各プレイヤーの判断にお任せしたい……。

夏の大会ラッシュを密着リポート！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

究極の闘いが今、ここに！

GUILTY GEAR X

今年一番の盛り上がりを見せた、「GGX」3on3全国大会。大会の結果とプレイヤーが見せた至高のテクニックを、余すところなく紹介するぞ。

Text：パチ　協力：J.T、ケンちゃん、H・H

予選トーナメントの模様は？

去る8月25日、「ギルティギア セクス フェスティバル」にて、サミーズカップ団体戦3on3全国決勝大会が開催された。各地の予選を勝ち抜いた総勢約180名のプレイヤーが、竹芝ニューピアホールに集結、激戦が繰り広げられた。

予選はA、B、Cブロックに分かれてのトーナメント戦。勝ち抜いた3チームが決勝リーグ戦を行なうという形だ。

Aブロックは聖人こそいないものの、関東圏の強豪プレイヤーが固まっていた。その中でブロック決勝まで勝ち上がったチームが、「レシオエイト」と「都市伝説」。関東エリア同士の対決に。レシオエイト先鋒の無月氏がしんのすけ氏を倒すものの、ほばい氏のミリアが三人抜きを達成し、都市伝説の決勝リーグ進出が決定。ミリアの有無が勝敗の決め手となった試合だった。

Bブロック上部はまさに戦国の世。激戦に次ぐ激戦が繰り広げられた。1回戦からハサート氏率いる「今度は鉄人か？」とJ.T氏の「三茶ギルティ倶楽部@morisi.com」の激突。聖人直接対決の末、勝利したのはハサード氏だ。しかし、次はミィ氏の「俺ハの屍を超えて行け」とのカードに、またも聖人対決になると思いきや、「俺バ」森村ハニー氏のミリアが三人抜き。さらに、次の相手は前大会ベスト8のさとQ氏を擁する「中華キャノン」。大将同士の闘いになり、さとQ氏がミィ氏を倒して勝利。Bブロックの聖人はここで全滅……。だが、このブロックを制したのは「中華キャノン」を下した「ケンちゃんにおまかせ！」。Bブロック下部を上がってきた「GD110・岡本帝国」を、ときど氏のジョニーが難無く三人抜き。Bブロック上部を勝ち抜いた底力を見せ付けた。

Cブロックは残る一人の聖人、白龍氏率いる「白龍雑技団」に注目が集まる。白龍氏独特のプレイスタイルがうなるものの、惜しくも「日吉アンダーグラウンド」に敗退。「日吉」は愛知の強豪「たつをシンフォニー」を下し、決勝リーグへ駒を進めた。

[illegible]180名の戦士が集結。[illegible]は誰の手に？

予選トーナメントは抽選で決定された。注目の白龍氏はCブロック。緊張が走る！

予選ブロックを勝ち上がった6チーム

ブロック	チーム	出場選手	勝ち抜き
Aブロック	レシオエイト（神奈川）	無月（メ）○×／ヤマト（ソ）×／ちーちゃん（ディ）×	1
Aブロック	都市伝説（東京）	しんのすけ（ジョ）×／ぼばい（ミ）○○○／H・H（ディ）	3
Bブロック	ケンちゃんにおまかせ！（東京）	ときど（ジョ）○○○／リキ（ザ）／ケンちゃん（ミ）	3
Bブロック	GD110・岡本帝国（京都）	乱レポ（ザ）×／nanpon（ジョ）×／マグニ伊藤（ミ）×	0
Cブロック	たつをシンフォニー（愛知）	ひろし（ポ）○○×／さとけん（ミ）×／BEL（ザ）×	2
Cブロック	日吉アンダーグラウンド（東京）	DESIRE（ザ）×／夜空堂（ジョ）×／もむ（紗）	3

※左から順にブロック決勝での出場キャラは、ソ：ソル、メ：メイ、ミ：ミリア、ザ：ザトー、ポ：ポチョムキン、紗：[illegible]、ディ：ディズィー[illegible]

エンブレ関係者も出場したぞ！

本大会には筆者も出場。ミリア使いのofc氏、ジョニー使いのごろたん氏の力を借り、店舗予選を突破していたのだ。本選は優勝を狙っていたが、Aブロック準決勝で都市伝説チームに敗退。う～ん、無念！

ファミ通チームも編集部対抗戦に勝利し、全国大会決勝への切符を見事獲得。「三茶ギルティ倶楽部」というチーム名で出場した。だが全国の壁は厚く、Cブロック予選1回戦敗退と無惨な結果に……。

チーム名は「お嬢様ファンクラブ」で出場。大会前に勝利を確信した表情は一体

モリガン長田、ゴジラ太田、マクナマ箔の3人も気合十分。絵馬に勝利を願ったか

インフォサーション BOOST

聖人のコメント：聖人の四人に大会の感想を聞いてみたところ、ミィ氏、ハサード氏、J.T氏の3人が3人共「くじ運が悪かった」とのこと。実際Bブロック上部は予選の中で一番の激[illegible]

全国の頂点に立つのは誰だ？

決勝リーグ戦

予選ブロックを勝ち抜いた、3チームの壮絶な闘いの記録を振り返ってみたぞ。活目せよ！

決勝試合模様

予選ブロックを勝ち抜いた3チームによるリーグ戦。第1試合は「都市伝説」対「ケンちゃんにおまかせ！」。幕開けはH・H氏vsときど氏だ。逃げるディズィーとそれに追うジョニーといった構図になり、逃げ切ったH・H氏の勝利。しかし、続くリキ氏のザトーが三人抜きを果たし1勝。

次は「都市伝説」と「日吉アンダーグラウンド」の対決。都市伝説はH・H氏が先発し、夜空堂氏、もむ氏を倒してリーチをかけるものの、DESIRE氏のザトーに敗れる。しかし、中堅のぽばい氏がきっちり勝利。ミリアを抑えるのはやはり厳しかったようだ。

ラストは「ケンちゃんにおまかせ！」と「日吉アンダーグラウンド」の試合。先鋒ときど氏がもむ氏、DESIRE氏を倒すものの、夜空堂氏が同キャラ戦に勝利。だが、中堅リキ氏が安定した試合運びで勝利。優勝が決定した。

このチームは、全国大会前日に行なわれた前夜祭特別予選を勝ち抜いた猛者。関東屈指のミリア使い、ケンちゃん氏を筆頭に『ストIII』界でも強豪として知られるときど氏、リキ氏と豪華な組み合わせ。キャラもミリア、ジョニー、ザトーとバランスの取れたチームだ。三人それぞれが高い実力を持っており、安定した試合運びが印象的だった。三人共、優勝おめでとう！

都市伝説

(写真左から)**ぽばい**(ミリア)、**しんのすけ**(ジョニー)、**H・H**(ディズィー)
試合前のコメント：みんな最高!! ありがとー(ぽばい)／リキ大好き(しんのすけ)／ドスコイに恋わずらい(H・H)

ケンちゃんにおまかせ！

(写真左から)**リキ**(ザトー)、**ときど**(ジョニー)、**ケンちゃん**(ミリア)
試合前のコメント：優勝だろ！(リキ)／しんのすけはオレが倒す！(ときど)／最強ミリアはオレだった(ケンちゃん)

日吉アンダーグラウンド

(写真左から)**夜空堂**(ジョニー)、**もむ**(紗夢)、**DESIRE**(ザトー)
試合前のコメント：役に立ちたいです(夜空堂)／精一杯頑張ります(もむ)／足手まといにならないように(DESIRE)

決勝リーグ表

	A	B	C
A：都市伝説		×1-3	○3-1
B：ケンちゃんにおまかせ！	○3-1		○3-1
C：日吉アンダーグラウンド	×1-3	×1-3	

全国大会を振り返って……

総評&大会テクニック

全国大会の結果を見つつ、各キャラのテクニックや強さを再検証。そのパワーバランスはいかがなものか？

大会総評

本大会では、ほとんどのプレイヤーが足払いキャンセル先行入力ダッシュを習得していたのが印象的。コマンド入力精度の高いプレイヤーが勝利を手にすることが多かった。

キャラ構成はミリア&ジョニー＋1キャラというチームがほとんど。やはりミリアとジョニーは安定性がズバ抜けていたようだ。だが、大会ではジョニーの霧連係失敗がよく見られ、それが敗退にまでつながることが多々あった。

また、ディズィーの活躍ぶりにも注目したい。ジョニーと対戦する際、ディズィー使いのプレイヤーは徹底的に遠距離戦を仕掛ける作戦を取っていた。ジョニーの➡➡はステップのため、機動力の高いディズィーに追い付けず、焦ったところを高威力の連続技でK.O.、もしくは逃げ切られる光景がよく見られた。ディズィーはジョニーキラーという位置が定着するのでは？

画面端での起き攻め回避

大会で見られた防御テクニックを紹介。画面端で転ばされ、ディズィーやミリアなどに設置系の飛び道具を重ねられた後、低空空中ダッシュから二択を迫られた場合に、キャラの位置(左右)を入れ替えるというものだ。

これを行なうには、転ばされた側が起き上がる際にレバーを前へ入れっぱなしにすればOK。二択の攻撃をくらっても、位置が入れ替わるので追撃を免れる可能性が高い。

なお、同じ操作をしたとしても、設置系の飛び道具をガードしながら位置が入れ替わるパターンと、くらいながら入れ替わるパターンの二種類がある。これは主に設置される飛び道具や起き上がる側のキャラによるのだが、間合いの影響も受ける。密着～近距離だと飛び道具をくらいながら入れ替わることが、中距離～遠距離だと飛び道具をガードしながら入れ替わりやすい。

起き上がる方がレバーを前に入れておけば、位置が入れ替わって画面端から逃げられる。

ディズィーなどが画面端で起き攻めを仕掛ける場合は、飛び道具→低空ダッシュが基本。

低空ダッシュからの攻撃をくらっても、位置が入れ替わるので相手はミスをしやすい。

ミリアなどにタンデムトップを設置された場合も、レバーを前に入れておけば問題ない。

激個人的MVP

筆者を含む大会出場者の何人かに、「本大会のMVPは？」との問いを投げ掛けたところ、多くの人からリキ氏の名前が挙がった。

リキ氏のコメント(欄外参照)からも分かるように、氏のプレイスタイルはかなり独特で、常にブレイク・ザ・ロウで潜り、スキあらばダムドファングからの起き攻めを狙う戦法がメイン。特に、投げへの嗅覚はすさまじいものを感じる。

画面端から猛ダッシュして、ダムドファングで大逆転した試合も。すご過ぎる！

大会中はなんと、試合時間の約半分以上潜っていたリキ氏。MVPを送りたい。

至高のテクニックがここに集う！

大会テクニックPart2

ザトー：大型キャラ限定起き攻め

相手はジョニー、ポチョムキンの大型キャラ二人限定。起き上がりにSインヴァイトヘルを重ね、そこから最速でタッシュシャンプ昇りSを重ねれば完成。大型キャラには、しゃがみ状態にもジャンプ直後のSが当たるので、中段と下段の同時攻撃になるのだ。ジャンプSヒット後は、空中タッシュで間合いを離すか、浮遊から攻撃に移行すること。また、これはポチョムキン限定だが、テンションゲージがあればキャンセルしてイクセキューターにつなぐことが可能。ダメージ効率も上がるぞ。

相手の体力が残り1発でK.O.できる状態なら、積極的に仕掛けたい。かなり有効だ

ディズィー：ローリスク起き攻め

まず画面中央で相手を転ばせた後、できる限り遠い位置でダウン追い打ちをヒットさせ、キャンセルでHSよく話し相手になってくれますor木の実をとる時に使ってたんですを出す。次に後方ジャンプから最速で低空空中タッシュをして、起き上がった相手に空中タッシュで戻りながらのS→HS（中段）か、着地して下段の二択を仕掛ければOK。飛び道具がヒットしていた場合は、空中タッシュからのK→S→HSが連続ヒットするが、しゃがんでいる相手にやや当たりにくいので練習しよう。

この起き攻めの利点は、ディズィーが起き上がる相手の真上にいるので、ソルのヴォルカニックヴァイパーや梅喧の斬凶斡など、攻撃判定が斜め上にある技には当たらないこと（ただし、カイのヴェイパースラストなど真上に攻撃判定を持つ技には打ち落とされてしまう）。また、空中ダッシュからのK→S→HSと着地からのしゃがみKは連続ガードになるので、逃げられることもない。画面中央でも安全に選択を迫れるわけだ。

真上に攻撃判定の無い技は当たらない。通常よりもさらに安全な状況で二択を迫れる

後方ジャンプの後に最速で低空空中タッシュをして、相手の裏に回るのがポイント。

ミリア：対ジョニー用起き攻め

ジョニーのリバーサル「それが俺の名だ」（以下俺の名）を封じる起き攻めを紹介する。

まずはダウンを奪い、ジョニーに密着して立ちK・しゃがみK×nと重ねよう。リバーサルで俺の名を出されても立ちKで回避することができ、その後のしゃがみKが俺の名のスキにヒットするぞ。立ちKをガードされた場合は、低空バッドムーンとしゃかみKで二択を仕掛けよう。

至近距離で重ねないと俺の名をくらってしまうので、投げられる可能性もあるが、反撃をほぼ無効化できるので実用性は高い。相手のテンションゲージが50％未満なら、通常通り二択を仕掛ければOK。

俺の名の硬直にしゃかみKがヒット。ここから足払いにつなげて、再度起き攻めへ

立ちKを出すとミリアのくらい判定が前に出るので、俺の名を出されても当たらない

ジョニー：霧連係へのプロセス

ジョニー使い必須の霧連係だが、さまざまな状況から狙えないと強さを発揮できない。

大会で見られたのは、Lv1のミストファイナー・下段（以下ミスト）から持ち込むパターン。ガトリングでしゃがみHSにつなぎ、Lv1ミスト→ロマンキャンセルグリターイズゴールド（以下コイン）・ダウン追い打ち→キャンセルバッカスサイ。コインを早めに出さなければ当たらないので注意しよう。やや難しいが、Lv1ミスト入力後、P、K、S同時押しでロマンキャンセルし、レバーを斜め後ろ方向に入れる。このとき、Sだけ早めに離せばロマンキャンセル後にフォルトレスディフェンスが出るので、円滑に霧連係を決めることができる。

ロマンキャンセル後にフォルトレスを仕込めば技が暴発しない。即コインを出そう

しゃがみK始動などでガトリングをつなぎ、しゃがみHSをキャンセルしてLv1ミストへ

ポチョムキン：ガード不能連係

ガイガンターを使ったガード不能連係が発覚。一つは、遠めのタウン追い打ち後や接近戦で、ガイガンターを出した後にスライドヘッドの地震部分を重ねる連係。相手はガイガンターをガードしているためジャンプでの回避ができない。テンションゲージが100%あれば、スライドヘッド後に再度ガイガンターを狙えるぞ。もう一つは一定以上の高さでガイガンターを空中ガードさせると、ヒートナックルが確定するもの。ガイガンターが外れたときのフォローにもなるので覚えておこう。

スライドヘッドを地震部分だけ当てるように重ねる、ガード不能の連係だ。

接近戦か、ダウン追い打ちを若干遠目で当てた後、キャンセルでガイガンターを出し…

そんな時はヒートナックル。追加入力まですれば、フォローのわりに大きいダメージを与えられる。

相手の空中ダッシュに対してガイガンターを置いておいたが、ガードされてしまった…

ダウン回避不可能の単発ダウン追い打ち

単発のダウン追い打ちでも、ヒット数がある一定数を超えていた場合は、ダウン回避をされないことが発覚した。

規定ヒット数はキャラごとに異なり、梅喧、紗夢は20、ディズィーは18、ソル、カイ、メイ、ミリア、チップ、ザトー、ファウスト、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメントは16、ジョニーは14、ポチョムキンは9ヒット以上だ（ダウン追い打ちも含む）。

利点は、追い打ち後に早く動けるので、より有利な選択を仕掛けられること。例えばミリアは、タンデムトップの後、高速落下→しゃがみKまでも連続ガードに。追い打ちを小技にすればより効果的だ

起き攻めに費やせる時間が増えるので、今まで以上に厳しい選択を迫れるようになるぞ。

規定ヒット数以上なら、単発のダウン追い打ちでもなぜか受け身不能になってしまう。

全国大会は終わったな――

夏の宴!!「X-MANIA2001」決勝大会

STREET FIGHTER II X
Grand Master Challenge

去年に引き続き、今年も行なわれたX-MANIA。全国の凄腕プレイヤーがプレイシティキャロット巣鴨店に集結。華麗な技、息を飲む駆け引きで、会場は大いに盛り上がった。

Text : TZW-ARTS

去る8月26日、X-MANIA2001決勝大会（「スーパーストリートファイターII X」3 on 3全国大会）がプレイシティキャロット巣鴨店で開催され、全国各地の予選店舗を勝ち抜いた代表チームが熱い闘いを繰り広げた。

試合形式は、予選同様3 on 3による勝ち抜き戦。24チームがA・B・Cの3ブロックに別れて戦い、ブロック代表チームを決める。その代表3チームによる総当たり戦で順位を決める方式だ。

試合開始前にジャンケンをして、勝ったチームが「キャラクター後決め権」か、席（1P or 2P）を選ぶことができる。ここでキャラクター後決め権を選べば、相手チームの一人目のキャラと相性の良いキャラで試合ができるので、優位に試合を進めることができる。実際、どのチームもこれを選び、じっくり時間をかけて作戦を考えるといったシーンがよく見られた。これが3 on 3の面白さでもある。

関西勢強し!!

大会では同じ予選店舗のチーム同士が1回戦で当たったり、S本田の同キャラ対戦が見られたりと、いろいろなことが起こった。その中でも特に目立ったのは、関西プレイヤーの活躍。弟春麗氏（兄ケンぼこる!!）による3人抜きの逆転勝利などは、技術的な強さに加えて、精神的な強さも見せつけてくれた。また、ユウベガ氏（シャドルー長瀬支部）に至っては、決勝リーグで一度も負けていない。まさに圧巻の一言であった。

結果はそんなユウベガ氏が属する「シャドルー長瀬支部」が見事優勝。関東勢では「白虎隊」が準優勝と健闘した。弟春麗氏属する「兄ケンぼこる!!」は3位に入賞した。

関西勢の活躍と決勝リーグにおけるユウベガ氏の圧倒的な強さが印象に残った本大会。来年はぜひ、関西勢を撃ち破るチームの出現に期待したい。

ユウベガ氏の活躍が目立ったが、いんろー氏は前日に行なわれた個人戦でS春麗を使い、見事準優勝した実力者。つーじー氏は出番こそ少なかったが、1回戦は大将として出場。僅差で勝利をもぎ取り、続く2回戦では先鋒で3人抜きを達成と、決勝の大舞台で負け無しの強さを発揮した。3人ともレベルが高い、素晴らしいチームだ。

優勝チーム
シャドルー長瀬支部
（プレイスポットUFOパート2代表）

●東西対抗戦したいっす。（つーじー氏／写真左）
●また来年しこしこがんばります。ありがとうございました。（いんろー氏／写真中央）
●初優勝なのだ！　みんなありがとう!!　来年も再来年もず〜っと続けましょう!!（ユウベガ氏／写真右）

決勝リーグ	A	B	C	
プレイスポットUFOパート2 シャドルー 長瀬支部		○ 3−0	○ 3−1	優勝
TILT川崎 白虎隊	× 0−3		○ 3−2	準優勝
プレイシティキャロット巣鴨店 兄ケンぼこる	× 1−3	× 2−3		第3位

テクニックを追求!

B5で見てきたアメリカの「マーヴル VS. カプコン 2」対戦模様と、今現在の対戦テクニックなどをお届けしよう。

Text：地球　協力：ホワイト

1年に1回アメリカ西海岸で行なわれるメジャー大会、B5トーナメント。前号でも紹介したが、この大会はカプコン対戦格闘ゲームの4タイトルでそれぞれの優勝者を決めるというものである。大会形式で特殊なのは、試合ごとのキャラ変えが自由ということ。この辺が日本の大会と最も違う部分だろう。

この大会に日本からは『マーヴル VS.カプコン 2』(以下M VS.C 2)のプレイヤーを中心に9名が参加した。各タイトルの優勝者と主な使用キャラは、『スーパーストリートファイターⅡX』がジェイソン・コール氏(ダルシム)、『M VS. C 2』がジャスティン・ウォン氏(マグニートー、ケーブル、キャミィ)、『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ』が筆者(キング、さくら、ライデン)、『ストリートファイターZERO3』がだーよし氏(V豪鬼)。日本勢が2タイトルを制する形となった。さらにエキシビジョンとして行なわれた『ストⅢ3rd』の対戦会も日本勢の勝利に終わった。

今回は昨年の日米決戦に続いて、またしても日本の敗北に終わってしまった『M VS. C 2』について詳しく書いてみたい。併せて、現在の対戦で使われているテクニックや、対戦事情なども紹介しよう。

B5各部門の優勝者。左から地球氏、ジャスティン氏、だーよし氏、ジェイソン氏。

B5のために渡米した日本メンバー9名。みなさんお疲れ様でした。

優勝者 ジャスティン

「M VS. C 2」部門[illegible]ジャスティン・ウォン氏は[illegible]プレイヤーである。決勝戦では[illegible]「M VS. C 2」部門の優勝者である[illegible]氏を見事に[illegible]。

連続技テクニック
Combo Technique

ここではB5トーナメント「M VS. C 2」部門の優勝者であるジャスティン氏のテクニックを紹介しよう。

ジャスティン氏はキャミィ(α)をメインの防御系対空アシストとして使い、マグニートー&ケーブルと、ストーム&センチネルを相手チームによって使い分けていた。キャミィ(α)を除けばどのキャラもアメリカでは使用率が非常に高いキャラだが、逆にキャミィ(α)を対空アシストとして使っているプレイヤーは少なく、かなり特殊であった。

さて、キャミィのαアシストは上昇中完全無敵&攻撃範囲が広いので、センチネルなどに対してはかなり有効とされている。Dドゥームのスーパージャンプフォトンアレイも、ビームを抜けつつ攻撃することが可能だ。このほかジャスティン氏は、キャミィアシストの単発で威力が高い性能を活かして、エリアル中に当てることでダメージアップを図っていた。細かい部分ではあるが、こういった積み重ねが勝利につながるのだろう。

ほかにも持ち前の勝負強さや無駄の無い動きで安定した闘いを見せたジャスティン氏。何より使うキャラそれぞれの動きが良く、ミスの少ない立ち回りをしていたのが印象的だった。対空アシストのフォローがうまかったのも、優勝できた理由の一つだろう。

センチネル&キャミィ(α)のコンボ

立ち強Ⓚ＋キャミィアシスト→ジャンプ強Ⓟ→強ロケットパンチ

キャミイのαアシストは単発で威力の高い技。うまくコンボに組み込むことによって、ダメージアップを期待できる。画面端ならばさらに追撃可能だ。キャプテンコマンドー(β)などでも代用可能。

単発で威力の高い技をエリアル中に当ててダメージUP。さまざまな応用が効くテクニックだ。

アメリカ勢の強さはここに!

アメリカのプレイヤーは勝負に対する執念が非常に強く、チームを組むときも「勝てる見込みの無いキャラはすぐに排除」という考えのプレイヤーが非常に多かった。ほかにも、一つのチームに固執することなく、さまざまなチームを使っていたのも印象的。相手キャラとの相性を考えて、対空アシストや、軸となるキャラを変えるという光景が多く見られた。アメリカではあらゆるタイプのチームを使うのは当然のようだ。

さて、去年の日米決戦から約10カ月の期間があったわけだが、その間にアメリカプレイヤーの戦術は日本とは別の方向性で進化していた。

まず、連続技確定状況において、「わざと途中でコンボを切り、コンボ補正を無くしてからガード困難な連係を相手に仕掛け、再び連続技でダメージを与える」といった戦術がよく見られた(左のカコミを参照)。これは「数少ない相手に接近するチャンスで、できる限り多くのダメージを与えられるように」と考えられたものだろう。

また、相手のアシストに当たらないような攻め方が、もはや基本ともいえるほどに完成していた。この影響はかなり大きく、日本から参加した二人が操るケーブル&サイクロップス(β)を含む黄金チームも、ほとんどサイクロップスアシストが当たること無く敗退していった。

そのほか、アドバンシングガード(以下AG)を使うポイントなどもうまく、ガードの固さや、投げのタイミングなども日本プレイヤーより大きく卓越。「さすがにやりこんでいる」といった状態であった。ここまでくると、日本のトッププレイヤーのレベルとアメリカの一般プレイヤーのレベルの間でも大きな差があるように思われる。

マグニートー&サイロックのガード困難な連係

しゃがみ強Ⓟ→ジャンプ強Ⓚ→前方斜め下空中ダッシュ弱Ⓚ→中Ⓚ→【しゃがみ弱Ⓚ＋サイロックアシスト(正面)→しゃがみ中Ⓚ】or【前ダッシュしゃがみ弱Ⓚ＋サイロックアシスト(裏)→しゃがみ中Ⓚ】or Ⓚ投げなど

相手が混乱しているときにこの連係が数セット入れれば、一気にK.O.することも可能。

連続技を途中で切って、チャンス&ダメージを拡大。相手に選択を迫っていく。

テクニック BOOSTER

[illegible]試合開始直前の[illegible]中の対戦向けというよりも大会向けのテクニックといえよう。

ガード不能攻撃
Unguardable Attack

現在の対戦では常識となったガード不能攻撃を紹介。併せてタイプ別に代表的なガード不能攻撃を載せてみた。理論を考え自分のキャラでも探してみよう。

このゲームでは通常ジャンプ中は一回しか行動を起こせないようになっている。つまり、通常ジャンプ中に空中ガードした後にそのガードモーションを解除されてしまうと、次の攻撃をガードできないのである。このシステムを利用したのが、もはや現在の対戦では避けて通れない「ガード不能攻撃」だ。

やり方は、初めの攻撃を空中ガードさせて、連続ガードにならないように次の技を当てるか、初段の技のモーションを空中ダッシュなどの攻撃判定の出ない行動でキャンセルして次の攻撃を当てるだけ。ガード不能状態の相手に当てる攻撃はキャラによって違うが、理論上すべてのキャラで実行可能だ。ほかに狙う場面としては、相手キャラの1人をK.O.して、次のキャラを引きずり出したとき。このとき相手は通常ジャンプ扱いなので、意図的にガード不能攻撃を狙うことができる。

防御側としては、初めの攻撃をわざとくらう、AGをするなどしてタイミングをずらす、AGをした後に飛行や空中必殺技を出すなどの行動を起こす、といったことで対処可能。また、相手プレイヤーやキャラによっては、何をしても確実にガード不能攻撃を決められてしまう場合もあるが、意図的にガード不能攻撃を狙われることだけは避けたいところ。そのため、現在では極力自キャラをK.O.されないようにするということがより重要視されている

ガード不能攻撃をいかに凌ぐかではなく、いかにK.O.されないように立ち回るかが重要。

ガード不能攻撃が戦術として確立した現在、立ち回りでの安易な通常ジャンプは危険。

代表的なガード不能攻撃

キャラ	攻撃
ケーブル	ジャンプ強Ⓟ→空中ハイパーバイパー×α
サイクロップス	ジャンプ強Ⓚ→⬋+強Ⓚ
キャプテンコマンドー	コマンドーストライク「ジェネティー」→立ち弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ

カウンターハイパーコンボ
Counter Hyper Combo

相手のスキを見逃さずに攻撃できるカウンターハイパーコンボを紹介。カウンター技とハイパーコンボの性能を理解すれば、さまざまなキャラで応用が効く。

カウンターハイパーコンボとは、相手が出したビーム攻撃などに対してヴァリアブルカウンターを発動し、さらにヴァリアブルカウンター技にハイパーキャンセルをかけてハイパーコンボで反撃するというもの。ヴァリアブルカウンター技に無敵時間があるか、相手の居る場所まで到達するのが早いハイパーコンボを持っていれば、どんなキャラでも可能なテクニックである。欠点はゲージを二つ消費してしまうことだが、その欠点以上に、相手に対して十分なプレッシャーを与えることができるだろう。

このテクニックが発見されたことにより、現在のトッププレイヤー同士の対戦では遠距離における安定したけん制技が少なくなってきている。また、特定の技をガードした後に反撃できないキャラでも、このテクニックが実践可能なキャラをチームに入れておけば反撃可能になるので、ぜひともものにしよう。

日本とアメリカの対戦事情

[illegible]

実戦で使える4タイプの代表的なカウンター攻撃

ケーブル（β）

ヴァリアブルカウンター（シミター）→ハイパーキャンセル→空中ハイパーバイパー

シミターの出始めの無敵時間と、空中ハイパーバイパーの発生・射程・無敵時間を利用した非常に強力なカウンター攻撃。うまく使えばほとんどの飛び道具攻撃に反撃できる。発生が非常に早いため、今まで反撃不能とされていたセンチネルのハイパーセンチネルフォースにも反撃できる。くれぐれも地上ハイパーバイパーが出ないように注意しよう。

キャミィ（α）

ヴァリアブルカウンター（キャノンスパイク）→ハイパーキャンセル→キラービーアサルト

上昇中無敵のキャノンスパイクからホーミング性能の高いキラービーアサルトを当てるコンボ。相手のビームなどをキャノンスパイクの無敵で抜けつつ攻撃できる点と、スーパージャンプ中の相手にも当てられるという点で、前述のケーブルのものよりも優れている。その半面、発生が遅い、キラービーアサルトがヒットしにくい、という欠点も。

サイクロップス（β）

ヴァリアブルカウンター（ライジングアッパーカット）→ハイパーキャンセル→スーパーオプティックブラスト

こちらも無敵時間を利用したコンボ。発生の早いスーパーオプティックブラストを、離れた相手に当てていく。無敵時間が短いため、キャミィのようにビームを抜けることはできないが、ビームの終わり際に使えば十分カウンター技として機能。メガオプティックにすれば近距離で連続ヒットするほか、ディレイドハイパーコンボにつなげやすいのも特徴だ。

ジャガーノート（α）

ヴァリアブルカウンター（ジャガーノートパンチ）→空キャンセル→ヘッドクラッシュ

相手の技のスキに当てるタイプのコンボ。カウンター攻撃が発生したら、空キャンセルですぐにヘッドクラッシュを出そう。ヘッドクラッシュの発生が早いため、意外にもジャガーノート本体のときと同じように反撃できる。本体キャラが反撃技を持ってない場合に活躍するぞ。ジャガーノートを控えさせておいて、プレッシャーを与えながら闘うのもアリだ。

テクニック

起き上がりの選択肢：このゲームでは、起き上がり時に垂直ジャンプ(レバーを真上)することによって、相手が重ねてきた足払い系の下段攻撃を確実に避けることができる。起き攻めの回避のための [illegible]

今月の1枚

（中国 雪飛君）

☆流行ってますね。うつ伏せ横転受け身コンボ。皆さん対策はできてますか？

ゲームの本質とは関係ないかもしれませんが、不肖イタキョー、アイテムや勝率に一喜一憂しているであります。っつーか、VF.NET面白すぎであります。会社さぼって渋谷行きたいであります！

バチャっ子 INFINITY

バチャっ子 インフィニティ

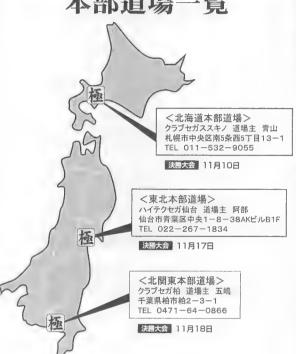
イベントも満載！ VF4「極道場」設立!!

この「極道場（キワメドウジョウ）」は、東日本を三つの地域に分け、地域ごとに本部道場と支部道場を設置。大会や有名プレイヤー参加のイベントによるスキルアップや、コミュニケーションの場を目的として作られたものだ。

今回は、その手始めとして行なわれる、「極道場対抗戦」の日程を紹介しよう。

まず、10月6日～11月4日にかけて、それぞれの道場で予選が開かれる。試合形式は2on2によるトーナメント方式。そして、この予選に勝ち抜いた強者は、11月10日・17日・18日に本部道場で行なわれる地区決勝大会に進出できる。

大会参加費用は初回のみ100円。早いところでは、この号が出てすぐ予選が始まるぞ。地域最強の称号をゲットし、次代のスタープレイヤーの座に就くのは、果たして誰だ!?

本部道場一覧

【「極道場対抗戦」に関する問い合わせ先】
株式会社セガアミューズメント東日本 販促チーム TEL.048-652-7655

バーチャファイター4「極道場」 道場所在地&予選開催日一覧

店舗名	電話番号	所在地	予選日	時間
クラブセガ ススキノ	011-532-9055	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1（北海道）	10月 8日	15:00
セガワールド 昭和	0138-47-8350	北海道函館市昭和3-31-26（北海道）	10月 7日	15:00
セガワールド 苫小牧	0144-57-5400	北海道苫小牧市新開町3-1（北海道）	10月14日	15:00
セガワールド 旭川	0166-47-6755	北海道旭川市永山七条4-97-1（北海道）	10月28日	15:00
セガワールド 北見	0157-36-8333	北海道北見市三輪446番地 1（北海道）	10月14日	15:00
セガワールド 釧路町	0154-37-9311	北海道釧路郡釧路町睦1-1-2（北海道）	10月 7日	15:00
セガワールド 青森	017-722-9201	青森県青森市大字浦町字奥野617（東北）	10月 7日	15:00
ハイテクセガ 秋田	018-837-5041	秋田県秋田市東通7-4-5（東北）	10月 6日	19:00
ハイテクセガ 盛岡	019-623-2562	岩手県盛岡市大通2-6-11（東北）	10月13日	15:00
ハイテクランドセガ パラデューン	022-283-8079	宮城県仙台市若林区大和町5-30-7（東北）	10月19日	21:00
ハイテクランドセガ トレイン	022-367-8577	宮城県多賀城市八幡1-6-1（東北）	10月14日	15:30
ハイテクセガ 仙台	022-267-1834	宮城県仙台市青葉区中央1-8-38AKビル B1F（東北）	10月13日	14:00
セガワールド 北山形	023-681-8699	山形県山形市北町1-3-20（東北）	10月 7日	11:00
セガワールド 日和田	024-958-3951	福島県郡山市日和田字西中島7-1（東北）	10月 7日	16:00
ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	029-274-4124	茨城県ひたちなか市東大島 2-11-11（北関東）	10月27日	14:00
セガワールド 小山	0285-28-6281	栃木県小山市大字小山 377-4（北関東）	10月21日	19:00
セガワールド 前橋	0272-31-1109	群馬県前橋市関根町 363（北関東）	10月 6日	13:00
セガワールド 籠原	0485-33-5242	埼玉県熊谷市美土里町 1-162（北関東）	10月20日	15:00
セガワールド マリンフェスタ	025-241-2249	新潟県新潟市万代 3-1-1（北関東）	10月 7日	15:00
セガワールド 成田	0476-23-2591	千葉県成田市東町 157-5（北関東）	11月 4日	14:00
クラブセガ 柏	0471-64-0866	千葉県柏市柏 2-3-1（北関東）	10月13日	20:00
セガワールド 幸手	0480-42-6618	埼玉県幸手市上高野 2142-1（北関東）	10月14日	15:00
セガワールド 狭山	0429-56-6490	埼玉県狭山市北入曽 689-1（北関東）	10月27日	20:00

バーチャ Q&A あなたの疑問に答えます

Q アルカディア&ムックで「相手に打撃技を出されると投げは絶対決まらない」という記述を目にしました。ここで投げを回避する打撃というのは、何でもOKなのでしょうか？ 例えば、ジェフリーのバーティカルアッパーをガードしたジャッキーがⓅ+Ⓖを入力したとします。これに対し、ジェフリーが打撃を出せば、投げを回避することは可能でしょうか？

もし前述の状況で投げが成立しなければ、相手の投げを警戒した場合、最善の選択肢は「大ダメージの打撃技」ということになるのですが、この考えは正しいのでしょうか？（避けやガード投げ抜けなどは [illegible] おいといて……）

●リョウガ（仮名）さん

A その通りです。投げは確定ではないが、相手の二択を受けるという場面（＝不利）で相手が投げにくると読んだ場合は、最も見返りの大きい打撃技を出すのが理想です。ジェフリーなら5ニーアタック、アキラなら崩撃雲身双虎掌といった技を使うのが一般的ですね。

ただし、このケースではカウンターにならないので、通常ヒットで十分なダメージを与えられるものを選びたいところです。

こういう場面での打撃にしゃがみⓅが使われるのは、相手が出の遅い打撃技や上段技を出してきたときにも勝てる、という汎用性の高さを考えてのことでしょう。

（回答：ちゃっきー）

惜しまれつつも――「お手並み拝見」ファイナル

日本を縦断した、夏の一大バーチャイベント「お手並み拝見」が、去る9月9日の「クラブセガ秋葉原」を持って、盛況のうちに終了した。

当日はゲーム参加者とギャラリーであふれ返り、雨の中、店頭のモニターで試合を観戦する人だかりもできるという白熱ぶり。あまりの人の多さにゲーム大会の時間が押し、当初予定していた開発者によるトークショーが中止になるというアクシデントも……。

そして、最後のお手並み拝見バーチャ大会は、もはや誰にも止められないバーチャ人間国宝、普通自動車免許も持っている「ちび太」氏が優勝したぞ!!

人、人、人。プレイヤーの熱気でエアコンも効かないほど……。

俺ごときが「さん付け」するのもおこがましい、優勝のちび太様DA！

VF.NET情報局

前号に引き続き、今回も右の四つのランキング(上位35人)を掲載。また、リクエストのあった「キャラクター使用率」を急遽ランキングに追加してみた(継続して掲載はしないかも)。

キャラクター使用率では、唯一ジャッキーが10パーセント台。アキラとサラがそれを追う形になっている(あんまりサラ見ない気がするんだけど……地域差か?)。

さて、前号でさも99連勝でカンストみたいなことを書いてしまいましたが、まったくもってそんなことはありませんでした。思いっきり149連勝している人がいます。すいませんでした。

連勝といえば、100連勝アイテムなるものが存在するらしいですね。見たことありませんが。龍爺の100連勝アイテムはサーバーダウンで消えたらしいですが(伝聞)。皆さんが入手したレアアイテム情報なんかも、このコーナー宛で教えてもらえると担当大喜びです。

VF.NETに関することなら、幅広く募集してるので、気になったことは何でも送ってみて下さい。「俺の考えた、VF.NETにストレスなく接続する方法」なんていう小ネタもOKです。っていうか、むしろタイムリーです。何か最近つながるまで時間がかかる気がするんだよね～。

全国勝ち数ランキング

勝ち数	リングネーム	順位
3274	マッチョウルフ	1
3005	ハイキック	2
2664	へたっぴ影(自調自考)	3
2642	Team少林寺-どん	4
2627	世田谷アキラ	5
2625	ストア	6
2581	ベガプロ	7
2557	龍 爺(被害者)	8
2471	饕老影	9
2346	池袋サラ	10
2325	Diablo	11
2304	湖山赤間、担当リオン	12
2273	金欠ラウ	13
2216	Pitch Shifter	14
2181	世田谷アキラ	15
2179	ｴｽﾊﾟｰﾏﾝ ver．D	16
2177	ジュウ	17
2176	セルバイ	18
2166	ギニュー特戦隊	19
2156	回転狼	20
2151	てっぺー	21
2137	茶柱老死	22
2102	駒川ラウ	23
2049	ダイ	24
2040	BERSERKER	25
2029	怒り狂う太陽	26
2021	風魔	27
2008	忍者	28
2008	名無し	28
2006	いちろうたカゲ	30
1967	宇都宮☆ぢゃっきい	31
1956	夜勤ウルフ	32
1953	爆烈 AKIRA	33
1943	政治家アキラ	34
1937	ジプトバイ	35

全国連勝数ランキング

連勝数	リングネーム	順位
149	ぢゃっき	1
142	ヤワタスター	2
119	龍 爺(被害者)	3
99	M イートン	4
88	トーマス岡田	5
87	にぎりベース	6
87	大須晶	6
85	怒り狂う太陽	8
84	リアルジャパン	9
83	ムッキー晶	10
78	トーマス岡田	11
76	回転狼	12
75	きびだんご	13
75	あるふぁ	13
74	CKC/CYC弟子	15
74	ぱいぱぱ	15
73	SLOTER-NYO	17
73	ジョウ	17
72	中山ビートマニア	19
72	Diablo	19
72	ファミコンロッキー葵	19
72	HAME	19
69	トーマス岡田	23
69	ネオ・タワー	23
68	破門ラウ	25
65	S M	26
65	金欠ラウ	26
65	でんげき	28
63	ｻﾊﾞﾝﾅ.com	29
63	ザ ゲリラ	29
62	K@Z	31
61	椎間板ヘルニア	32
61	ジョウ	32
61	Mr パーフェクト	32
61	ゴンスコ	32

全国チームランキング(ポイント)

ポイント	リングネーム	順位
7236	三十路連合 吉岡会	1
4874	sh buya evolution	2
4771	関西山王会	3
4058	TeamPEPSI	4
3916	安さ暴発	5
3673	わりと贅沢 目白style	6
3672	きまぐれオレ・ロード	7
3647	P★A★D	8
3507	少林寺	9
3467	不発力と爆発力	10
3190	具志堅祭	11
2795	ﾁｰﾑCYC	12
2539	すばるたん	13
2533	マッチョ軍団	14
2474	とんかちシャレ神戸	15
2282	ユニバー猿	16
2247	印旛連合	17
2226	Backstep Cats	18
2075	DEJA VU	19
2073	流川ﾌｧｲﾄｸﾗﾌﾞ	20
2024	マラネロ	21
2024	本八幡☆ファクトリー	22
1945	太鼓部屋	23
1940	産婆DEアミーゴ	24
1873	ボンバーズ	25
1744	大新世界	26
1731	単脚くらぶ	27
1634	風林火山	28
1632	ﾁｰﾑｻｰﾋﾞｽやぞ	29
1607	KAISER-KNUCKLE.COM	30
1571	蔓	31
1518	特攻Aﾁｰﾑ野郎	32
1512	結城一族	33
1507	ブッシュ組果汁91%	34
1489	水着一味	35

全国個人ランキング(ポイント)

ポイント	リングネーム	順位
2855	[illegible]	1
2557	HSD	2
2530	キャサ夫	3
2054	へたっぴ影(自調自考)	4
1980	TeamPEPSI/Chicken	5
1970	トーマス岡田	6
1944	ジョウ	7
1820	Team少林寺-どん	8
1773	宇都宮☆ぢゃっきい	9
1722	シャズナ	10
1559	名無し	11
1504	回転狼	12
1399	Diablo	13
1391	ネオ・タワー	14
1376	ぱいぱぱ	15
1317	饕老影	16
1278	中山ビートマニア	17
1209	BJ	18
1196	世田谷アキラ	19
1182	マッシュー号&二号	20
1172	Pitch Shifter	21
1147	大五郎	22
1125	さくらや	23
1116	ヤワタスター	24
1099	嘆きマン	25
1099	ｺｲｲﾁﾝｽﾗ!	25
1078	モソテサラ	27
1057	ドラゴンウルフ	28
1057	龍 爺(被害者)	28
1047	nkgw4416	30
1046	ベガプロ	31
1020	モリオ グレイシー	32
1002	蠻ラウ	33
978	おサラ	34
969		35

※掲載しているランキングは、9月12日夜現在のものです。表内の「ポイント」とは、勝ち数や連勝数から割り出される強さの目安的な数値で、常に変動しています。リングネームは敬称略です。

キャラクター使用率(9月6日現在)

キャラクター	使用率	キャラクター	使用率
アキラ	9.8%	カゲ	6.4%
ジャッキー	14.9%	シュン	5.0%
サラ	9.4%	リオン	7.1%
ラウ	6.4%	アオイ	6.1%
パイ	7.8%	レイ・フェイ	7.0%
ウルフ	7.5%	ベネッサ	5.7%
ジェフリー	4.7%		

ハイ、してません。どっちかしか入れてません。挙げ句、どっちも入れてない(ただの立ちガード)ことすらあります。人生難しいですね。

さて、今月は「精神的に勝つ式攻略法」のお話です。ダルシムもとい誰しも、「コレが決まったら俺の勝ち」という状況はあるハズです。コルクスクリューナックルなんかはその典型例ですね。

そういった「試合には負けたが、オレ的には勝ってる」という展開を増やすことで、あなたのバーチャライフは一層うまくいくはずです。

始めのうちは「いや、あそこで避け投げ抜け入れたんだけど(実は入れてない)、半回転系だったから……」などから入るとそれっぽいです。言い訳とも呼びますが。これを根気よく続けていくことで……単なるヤな奴ですね。

不定期連載顎手(シケギャグ)小説
チャーバー放浪記

前回までのあらすじ

……バーチャ玄人(バイニン)を目指し、秋田から上京した「ボウヤだからさ鉄山(通称、坊や鉄)」。そして、鉄と鎬を削るノガミの玄人「不利なのにドサクサにまぎれて挑腕撩拳(通称、ドサ拳)」。二人の闘いの舞台は、いつしかジュク(新宿)に場所を移していた。っていうか前置き長げぇYO!

ドサ拳に教わるまま、新宿を徘徊していた俺。そこで目に飛び込んできたのは「ウラッコ」なるゲーセンの看板だった。おしりも(シケギャグ)もとい、おりしも店頭には「本日・キャサ夫がやってくるZO!」の貼り紙。「面白い。キャサ夫だかキャソサバ(コートジボアール原産)だか知らないが……」。

続く

あなたのタレコミお待ちしてます!!

募集要項

当「バチャっ子 インフィニティ」では、バーチャマニアなあなたのご意見、要望、質問などを募集しております。台湾ステップのように、激しく、そして積極的にご参加下さい。

●みんなのオリジナル攻略
あなたの考えた、強力(おもしろ)コンボや連係を送って下さい。名前付きもアリ。っていうか、むしろ名前で笑わせるくらいの勢いがほしいです。

●バーチャQ&A
マニアックな質問や、友達には恥ずかしくて聞けない質問に、アルカディア担当ライターが答えます。気軽に質問を送ってみて下さい。

●その他いろいろ
面白い、これはイケてる、と担当者をうならせるような投稿も、多岐に渡って募集しています。どしどし送って下さい。

送り先
〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
バチャっ子 インフィニティ係
E-Mail：vf4@arcadiamagazine.com

SNKイラストレーターの向くベクトル

TONKO
『月華の剣士』シリーズ、『餓狼 ～MARK OF THE WOLVES～』のイラスト等を担当。

ヒロアキ
『餓狼WILD AMBITION』『武力ONE』のメインイラスト、『K.O.F.2000』以降のメインビジュアルを担当。

K
SNKのコミュニケーションデザイン部を統括してる人。

荻野主任
SNKコミュニケーションデザイン部でライセンス・広報を担当。東に西にとびまわる。

SNKの“今”を支える、人気イラストレーター『ヒロアキ』氏&『TONKO』氏。今まであまりにも少なかった、絵師本人のパーソナリティの露出であるが……今回のインタビューで、そのすべてが明かになる!?　お楽しみください！

インタビュアー：田渕健康、マッスル北裏

――まずお訊きしたいのですが、『K.O.F.2001』は、今どのような状況なのでしょう？　また、開発には従来のK.O.F.のスタッフは関わっているのですか？

荻野　K.O.F.のスタッフもいますし、『餓狼　～MARK OF THE WOLVES～』のスタッフなども入っていますね。韓国のイオリス社（※1）の作品になりますが、実際の開発は日本で行なっています。元はSNKに在籍していたスタッフが、純粋に『K.O.F.』を作りたくて集まって制作しているという感じになっています。情熱を持って作っているので、かなり頑張っていると思います。最終部分では、SNKとイオリス社の共同作業になります。この前、実際に見に行ってきましたが、かなりいい出来と思います。ご期待ください。

――今回のイラストはどなたが描かれるんですか？

荻野　キャラクターイラストに関しては、開発の人間が描きます。メインイラストに関しては、ヒロアキが描くことになります（8ページのイラスト参照）。

――SNKのビジュアルの顔とも言える「デザイン課」は、今はどういう構成なんですか？

K　現在のデザイン課のイラストレーターはヒロアキとTONKO 2名、その他デザイナー、コピーライター、私を含めて13名で構成されています。

――今回のアルカディアには、TONKOさんとヒロアキさんの最新イラストが同時に載ることになったわけですが、それぞれ描くにあたって注意されたことは何ですか？

ヒロアキ　『K.O.F.2001』のメインビジュアルで意識したことは、『かっこよくスタイリッシュに』という部分ですね。今までのK.O.F.ファンが抵抗無く受け入れられるイラストになるよう意図しました。前作『K.O.F.2001』のエンディングを意識して、はずしたグローブが再生しているイメージで描きました。

TONKO　今回、手がけたポスターイラストは、DC版『餓狼MOW』のパッケージのイラストに合わせました。イラスト自体は少し色味が違うんですが、SNKデザイン課の最終兵器「まっちゃん」のディレクションで、あのようなイメージになりました。DC版の販促ポスターを兼ねてますので、皆さん買ってくださいね（笑）。

――お二人はインタビューを受けるのは初めてですか？

TONKO　そうですね。

――光栄です（笑）。まず、イラストレーターになられた経緯をそれぞれお聞かせ頂けますか？

ヒロアキ　高校と大学が、デザイン系の学校だったんです。で、学校によくSNKが説明に来てたんですね。それで、面白そうだと思って入社しました。採られた理由は「面白い」という、絵と違う部分

今までのKOFファンが抵抗無く受け入れられるイラストになるよう意図しました（ヒロアキ）

ゲー事典
※1「韓国のイオリス社」：1996年に設立された韓国のゲームメーカー。アルカディアでは5月号においてイオリス社に独占インタビューを行ない、『K.O.F.2001』が制作中であることを世に知らしめた。　※2「大阪芸大（大阪芸術大学）」：大阪にある国立の芸術大学。同校の出身者は、他にマンガ家の士郎正宗氏などがいる。

だったんですけど(笑)。

―大学はどちらに？

ヒロアキ 大阪芸大(※2)です。

―庵野監督の出身校ですね。

ヒロアキ 吉本のぜんじろうさんの出身校でもありますけど。ピンクの電話さんとか(笑)。

―TONKOさんはどういう経緯だったんですか？

TONKO 私は通っていた学校はイラスト系ではなくて、大学も舞台美術を専攻しましたので、畑はちょっと違っています。大学を途中でヤメてフラフラしてたら、人づてでSNKのデザイン課がイラストレーターを募集しているのを聞いて、作品を応募したんです。そうしたら運良く受かって。

K 普通は人づてで入社することは無いのですが、応募作品が素晴らしかったので、即採用決定でした(笑)。

―入社後、すぐお二人ともイラストレーターとして活動されたんですか？

ヒロアキ いや、私は入ったらすぐイラストを描けると思ってたんですが(笑)、まず開発にまわされて「絵ェ描かせえ!」ってダダこねてました(笑)。

―どこの開発だったんですか？

ヒロアキ 『餓狼 ～MARK OF THE WOLVES～』の開発にちょっとだけいて、ロックのジャンパーの背中にある星マークなどをデザインしてました。開発途中ですぐ、ポリゴン格闘の『餓狼ワイルド・アンビション』(以下、『餓狼W.A.』)のチームにイラストレーターとして移ったんです。

K本部長 当時、彼の上司の推薦もあって、キャラクター選択・デモ画面のキャライラスト担当に抜擢されたんですね。その当時、森気楼氏(現カプコン)が『K.O.F.』のイラストで手一杯なのもあったんですが、これだけ描けるんだから、キャラクターイラストも描いてもらったほうが良いだろう、ということで、キャラクターのイラストも彼に決まりました。

ヒロアキ あの時は……ものすごい大変でした。

―何が一番大変だったですか？

ヒロアキ 聞く先輩それぞれが、全部テリーのイメージが違っていたことです(一同笑)。チェックが厳しかったんです。「テリーの顔と肩・胸の筋肉はすべて同じ大きさ」とか、「髪のたれる位置は決まっている」とか、他は色味の修正とか。線画も一日描けるだけ描いて、チェックがあってまた描き直して、という感じでした。

―それは大変ですね。どのぐらいのペースだったんですか？

ヒロアキ キャラクターセレクトは1日2キャラ、キャラクター全身イラストは1日1体のペースで仕上げました。

―……そ、それは、ものすごいペースですね。

K 彼は、描くのは早いけど、描きだすのは遅いんですよ。エンジンかけっぱなしにせなあかんな、というわけで、正確な締切を教えずに「もう締切やで～」と言って、急かしてたんですが(笑)。

ヒロアキ うわ！ それ初めて知りましたわ(笑)。

荻野 言わなきゃバレへんのに(笑)。

ヒロアキ もっとも、当時は他のイラストレーターさんがどのぐらいのペースで作品を仕上げているかが分からなかったので、言われるままに一生懸命描いてましたね。短期間で集中しないと、僕が「飽きちゃう」ってのもあったんですけど。

―なるほど(笑)。TONKOさんの場合は、入社してすぐ『月華の剣士』だったんですか？

TONKO いえ、入社は97年だったんですが、最初は『ネオプリント』のフレームを担当してましたね。具体的な枚数は言えないですけど、すごい枚数を毎月描いてましたね。そうそう、私のイラストの雑誌デビューは、ネオプリの広告なんですよ。

―え、そうなんですか？

TONKO 鼻をたらしたクマのフレームがゲーメストの広告に載ったのが、私の雑誌デビューです(笑)。

K テディベアの時だったかな。あのフレームを決める時にちょっとした逸話がありまして、当時プリント機のフレームデザイン・テーマの方向性を決めるのは私だったんですが、彼女から「あまり、シールプリント機で遊ばない人が方向性を決めるのはおかしい。このフレームはこちらで方向性を決めさせて下さい」と。そりゃそーやなと思って作ってもらったのが、あのフレーム群だったんです。彼女の職人気質を示す逸話ですね。

―その後、『月華の剣士』のイラストを描かれるまでの経緯は？

TONKO その後、PS版『メタルスラッグ』の女性教官を描く機会があったんですね。ネオプリ以外のイラストでは、それが初めてでしょうか。

―『月華』の前に、『K.O.F.』のオロチチームなども描かれてましたね。

TONKO そうでしたっけ？(笑)

K ファンクラブのテレカ用とかの描き下ろしイラストですね。

―その後、『月華』に関わることに？

K 『月華の剣士』の画面を最初に見た時、デモ画面のキャラクターなどが、枠線の目立たない、セル画のイラストに近い描き方という印象を受けました。で、ゲームのイメージからして森気楼氏のイメージではないと思いまして。かと言って、『サムライスピリッツ』と違うゲームを開発者は作ろうとしてましたから、白井影二さん(現在フリー)も違う、と。より新鮮味を求めていた部分と、開発からの推薦も合致して、TONKOに決まったんです。

―TONKOさんは、『月華の剣士』のイラストを描くことが決まった時は、気持ちとしてはいかがでしたか？ やったるで！ という感じですか？

TONKO 最初は自信が無かったですね。でも、非常に良い仕事をするチームだったので、作品イメージを大切にするためにも、頑張ろうという気になりました。あと、先に『サムライスピリッツ』という大きなタイトルがあったわけですから、負けちゃいけないな、と思ってやってました。いざやっている時は、無我夢中でしたけど(笑)。

―お二人は、普段の画材は何を使われているんですか？

ヒロアキ 今まで全部ペインターだけですね。フォトショップっていう便利なツール(※3)があるらしいって話だけ聞いてましたけど。

TONKO 一度、自慢しあいましたね。こっちには、こんな便利な機能があるぞって言って。

―TONKOさんはフォトショップなんですか？

TONKO そうですね。

ヒロアキ ペインターのこの機能がいいって言って。

TONKO そんなんフォトショにもあるわって言い返して。

ヒロアキ マジでぇ!? とか言って無意味に競ってました(笑)。

―まっぷたつですね(笑)。以前からパソコンで絵を描かれてたんですか？

TONKO いえ、今でこそほとんどの作品はパソコンで描いてますが、最初は起動の仕方も知りませんでした(笑)。「これ、どーやったらつくん？」というレベルで使ってました。

―ネオプリントのフレームを描かれていた頃は、どのように描かれてたんですか？

TONKO フレームは、イラストレーター半分、手描き半分、という感じでした。

ヒロアキ いまだに、私はイラストレーターわからないんですよ。

―え？ ヒロアキさんはイラスト内に描かれるロゴとか、どうされてたんですか？

ヒロアキ ペインターのパス機能を使って作ってました。

TONKO パスがわかるなら、

ゲーメストに掲載された、ネオプリントのフレーム。TONKO氏雑誌デビュー!!（ゲーメスト196号より）

ゲー事典 ※3「ツール」：ここでは彩色や描画のためのソフトを指す。「イラストレーター」は機械的な曲線や均質な色塗りを得意とし、「フォトショップ」は写真の加工やに優れ、「ペインター」は、水彩の筆のタッチなどを出す特徴が秀でている。 ※4「マキシマムフォース」：97年にアタリ社から発売されたガンシューティングゲーム。

イラストレーターで作ればいいじゃないですか(笑)。

――TONKOさんが手描きで描かれたイラストは無いんですか？

TONKO　そうですねえ……昔、アタリ社の『マキシマムフォース』(※4)っていうゲームがあって。

――ああ、ゲーメストで記事を担当しました。

TONKO　あの販売はSNKが担当したんですが、基板の付録の小冊子に手書きのカットを描きましたね。それがアーケードゲームのデビュー作です。

荻野　ああ、あったあった！　あれ、TONKOがやってたのか。営業で活用したよ(笑)。

――それはレアものですね(笑)。

――お二人が好きなイラストレーター・マンガ家は、どういう方ですか？

ヒロアキ　洋物コミックが好きなんですが、その中でもケント・ウイリアムスとマイク・ミニョーラ(※5)が好きですね。ケント・ウイリアムスのほうは、描けそうな絵もあるんですけど、描けない。まだまだ経験不足ですね。ミニョーラのほうは、黒ベタのバランスが絶妙ですばらしいし、デフォルメの仕方がカッコイイですね。日本じゃあ、寺沢武一先生です。子供の頃、いつかサイコガンをつけようと憧れて、マジックで左手にサイコガン描いたりしてました。あとは、おしりにドキドキしたり(笑)。

――ヒロアキさんが、マンガなどで好きな作品を挙げると、何になりますか？

ヒロアキ　「北斗の拳」とか「キン肉マン」とかは、普通に好きでしたね。筋肉を描くのが好きなのも、その辺の影響があると思います。「キン肉マン」は、いつか「超人コンテスト」に応募しようと思って、オリジナル超人を描きためたり(笑)。今、かなりストックがたまってるんですけどね、絶対自信ありますよ！

TONKO　ひどいわ～私も言いたかったのに、先に言うなんて。抜け駆けだわ～(笑)。

ヒロアキ　夢は、「キン肉マン」の単行本の巻末で、ゆでたまご先生と対談することですね(笑)。

――ヒロアキさんのイラストは筋肉も特徴的ですが、「筋肉を描く」ことは、昔から得意だったんですか？

ヒロアキ　昔からそれなりに好きだったんですが、大学時代の同学年で、今はS社やC社で大活躍しているツレの影響です。それまでは「え？　そんなにこだわって描かなあかんの？」という感じでしたね。その二人は大切な終生のライバルです。あとは、ブルース・リーが大好きなので、その辺の影響も(笑)。大学の寮の時まで、いつも「今度は俺がブルース・リーな」とか言って、友人とブルース・リーごっこしてましたし。鏡の前でポーズの練習もかなりやりました。

――なるほど(笑)。一つ気になったんですが、ヒロアキさんは井上雅彦さんの影響はあるんですか？

ヒロアキ　言われたことはあるんですけど、特に影響は無いですね。でも、『バカボンド』は読んでますす(笑)。あと、高校の時『スラムダンク』の11巻あたりを読んでいて、「バスケがしたいです」のセリフで泣いてしまいました。授業中に(笑)。

――TONKOさんはいかがですか？

TONKO　マンガでは、手塚治虫先生ですね。最初「火の鳥」を読んだんですが、すごく面白くて。あと、動物がカワイイんですよね。水木しげる先生のリアルなタッチのペン画も好きです。先ほど話に出ましたが、寺沢武一さんも好きですね。

――やはりおしりにドキドキしたとか？

TONKO　それは無いですけど(笑)。あと、杉浦日向子先生(※6)が好きですね。江戸の空気感が素晴らしいというか。あの雰囲気を『月華の剣士』のイラストにも活かしたかったところなんですが……。

――『月華の剣士　第二幕』のイラストで浮世絵風の絵がありますが、やはりお好きなんですか？

TONKO　そうですね。タッチを多くするよりも、ラインを絞って選んで描く描き方が好きですね。線を決めて描く、という描き方に面白みを感じます。

――ところで、ちょっと話がそれるのですが、前号で「絵師座談会」という企画ページがありまして、SNKとカプコンのキャラの違いをカプコンのイラストレーターさんと元御社のイラストレーターの方に語って頂いたんですが、TONKOさんとヒロアキさんは、両社の違いをどの辺に感じますか？

ヒロアキ　SNKのキャラクターって、その辺で買えそうな服を着てますよね。カプコンのキャラは、異様にデカかったりボロボロだったり、その辺で買えそうにない服を着ている。

あと、カプコンさんのキャラはパッと見て描けるんですよね。「ここは緑だった」とか「ふさふさしてた」とか、特徴づけが上手いんです。ピカチューみたいなもんですか。でも、ピカチューやミッキーは、本当に似せて描くのは難しいんですよね。逆に、SNKの場合、一瞬Kを見ても描けないですよね。シルエットぐらいしか。

TONKO　SNKのキャラの特徴としては、親近感がわきやすい、というのがありますよね。あと、カプコンさんの特徴は、フォルムが完成されてますね。3Dに起こしやすそうな感じがします。

荻野　カプコンさんは。記号化が上手いんでしょうね。

――では、お二人がそれぞれ担当したゲームについてですが……。(というところで、またも紙面が尽きました。以下次号に続きます。)

DC版『餓狼　～MARK OF THE WOLVES～』のパッケージ等のイメージに合わせてみました。(TONKO)

プレゼント！

TONKOさん、ヒロアキさんの描き下ろし色紙を2名にプレゼント！　SNK＆イラストレーターへの真摯なコメントをお待ちしています。書いてない人には当てません。209ページのアンケートハガキ・プレゼント欄に、TONKOさんのが欲しい人は「TONKO」、ヒロアキさんの場合は「ヒロアキ」と書いて投函しよう！

ゲー事典　※5「ケント・ウィリアムス」「マイク・ミニョーラ」：共に洋物コミックの巨匠。前者はリアルで写実的なタッチ、後者は光と影のコントラストによるデフォルメされた作風を特徴とする。　※6「杉浦日向子」：以前は江戸を舞台にしたマンガを描いていたが、現在はマンガ家を廃業。今の肩書きは、「江戸風俗研究家」。

True Conquerors
～ドルアーガの塔：謎解きへの挑戦～

ファミコン世代も含め、多くの人にプレイされているであろう『ドルアーガの塔』。しかし、真にこのゲームを遊んだと言えるプレイヤーは、どれだけいたのだろうか？

Text：RED

84年の夏、ナムコから発売された『ドルアーガの塔』。各フロアに隠された宝箱の出現条件を始めとして、アーケード史上ほかに類を見ないほど、難解な謎解き要素の多いゲームである。

発売当時は、そのアクションゲームとしての難度の高さと謎の難解さゆえ、一般プレイヤーや財力に乏しい年少プレイヤーは、比較的早い時期に諦めてしまうことが多かったようだ。しかし、それでもこの作品に対するゲーマーの注目度は非常に高く、自力で高次ステージの謎に挑むマニアはちょっとした英雄的存在だったのだ。アイテム表示欄が、見たこともない武器や宝石で埋まっている様を、羨望の眼差しで見つめた経験のある方も少なくはないだろう。

多くのプレイヤーは、マイコンベーシックマガジンや攻略系同人誌で解法が出回ったことにより、ようやくこのゲームで「遊ばせてもらえる」ようになっていった。もちろんそれは、ゲーム発売からかなりの期間が経過した後だったのだが……。

今回のオールドゲームミュージアムでは、メディアで解法が公開される以前に謎解きに立ち向かった、先駆者たちの戦いを振り返ってみることにしよう。

情報戦

あるいは記憶している方もいるかとは思うが、本誌Vol.3の「創世記ゲーマー対談」ページに、『ドルアーガの塔』に関する、興味深い発言が掲載されている。

「～それで、やっぱりナムコの遠藤さん（※1）あたりは、そこらへん巧妙に市場を見てたようでね。マニアの攻略が行き詰まってると、自分で気脈の通じてる何人かのマニアにちょろっと情報流してまた息吹かせると」

これは、当時の都内マニア事情に詳しい、ゲーメスト初代編集長・植村伴北氏の発言。要するに、ゲームの発売からさほど経っていない時期、開発者である遠藤雅伸氏自らが一部のマニアに宝箱などの情報を与え、攻略が行き詰まって盛り下がらないように市場操作（※2）をしていた、ということである。

筆者はこの一文を読んだ時、少なからずショックを受けた。「やっぱり、発売直後からがんばっていたマニアでも、ノーヒントではクリア不可能なゲームだったのだろうか？」という積年の疑問が増大すると同時に、プレイヤーがこのゲームの謎（＝開発者の意地悪）に屈したような気がして、他人事（？）ながらちょっと悔しかったのだ。

今回、この記事を作成するにあたり植村氏にインタビューをしたところ、「ヒント程度のもの（※3）だったかもしれないけれど」と前置きしつつも、「当時、開発者からごく一部のマニアに情報が与えられていたことは間違いない」と明言している。

発売直後の都内では、このような「情報」の恩恵を受けられる一部のマニア集団を頂点として周囲に情報が流れ、謎解きが進められていたというのである。当然、全60面クリア一番乗りも、開発者から情報を得ていたプレイヤーによるものだった可能性が極めて高いだろう。

※4：ギャラリーの前で再現する気には～
あからさまに宝の出しかたを盗みに来ているギャラリーがいる場合、いかに出現条件を見抜かれないように宝箱を出すか、というのもトッププレイヤーの腕の見せ所だった（？）。可能な限り、出現地点をスクロールアウトした状態で宝箱を出すことと、それっぽいウソ動作を頻繁に混ぜ込むのが重要。筐体の横をコンコン叩いてからステージクリアしたら、それを見ていた小学生が後で真似していたなんていうのも、当時ごく普通に見られた光景である。

※3：ヒント程度のもの
植村氏によると、例えば問題の31階だとしたら、「コンパネだけでなく、筐体のあらゆるところを叩いてみろ」といったようなノリだったんじゃないか、というのだが……さすがにこの辺までくると真相はどうなのやら、といった感じである。ちなみに、31階の宝箱の出現条件は「1Pスタートボタンを押す」というもの。当時はかなり凶悪な出現条件として多くのプレイヤーがあきれ果てており、発見の過程についてさまざまな逸話が聞かれる。

※2：市場操作
これを近代化したものが、同社『鉄拳』シリーズ等で見られる、「タイムリリース」のシステムであることは言うまでもない（やや本当）。隠しキャラや、それに関する情報を小出しにして、ゲームの話題性、寿命を延ばす手法のはしりである。『スターフォース（テーカン）』の100万点ボーナスや、『バブルボブル（タイトー）』の各種コマンドや隠しキャラ、『アフターバーナーII（セガ）』の隠しコマンドなども、同様のメーカー戦略で盛り上がった。

※1：遠藤さん
遠藤雅伸氏。当時ナムコに在籍しており、かの名作『ゼビウス』の開発に最も深く関わった開発者としても有名。ナムコ時代には『ドルアーガの塔』『グロブダー』等も手がけたが、後にゲームスタジオを設立して独立。アーケード版で続編の『イシターの復活』はゲームスタジオ時代の作品である。シリーズの完結編となる『ザ ブルークリスタルロッド』は、同社よりスーパーファミコン版で発売された。

植村 伴北

スペースインベーダーとの衝撃的な出会いがキッカケでアーケードゲームにのめり込み、後に会員数2800名を越す巨大サークル「VG2」を発足する。「VG2」というサークルは、今は亡きゲーメスト創刊にも深く関わっており、植村氏はその初代編集長を務めていた。『ドルアーガの塔』に関しては、「こりゃまずい」と感じて、自ら謎解きをしたクチではないとのこと。

とんでもなかったアノ場面

⬆フロアー20：フロアー19のアイテム、ブック・オブ・ライトを取っていないと、迷路が見えなくなってしまうのだ！ これはこれで妙にカッコイイため、フロアー19の宝箱が見つかるまでは「ここはこういうフロアーなんだ！ スゲェ!!」などと感動していた人も少なくなかったようだ。

⬆フロアー21：出現位置から移動して10秒ほど静止する、というのが宝箱の条件なのだが、いきなり高速のウィル・オ・ウィスプが出現するため、心臓に悪いことこの上ない。

⬆フロアー10：レッドスライムの呪文を盾で受ければ宝箱が出るのだが、これまたスライムの機嫌次第では、とんでもなく手こずるフロアーである。近距離で呪文を誘ったあげく、背を見せた瞬間に撃たれて死亡するのがお約束。

⬆フロアー1：カギ、扉、ギルの出現位置の関係が悪いと、1面ですらタイムアップになってウィル・オ・ウィスプの餌食になる可能性が高い。いきなり運が試されるステージなのだ。

そして、このような最先端の情報を握る一部のマニアたちは、容易なことでは外部に宝箱の出し方を漏らしたりはしなかった。筐体を仲間で取り囲み、よそ者はプレイ中の画面を見ることすら難しいという状況が、名門店ではザラにあったのである。

少々イヤらしい光景ではあるが、隠すプレイヤーの気持ちも、理解できる。情報的に有利なポジションにいるプレイヤーでも、1日1～2万円のペースでコインを投入することが決して珍しくなかった時期である。苦労してようやく発見した宝箱の出現方法を、メモ帳片手に目を輝かせている仲間でもないギャラリーの前で再現する気には、とてもなれなかったのだろう(※4)。

偉業

宝箱の出現条件に関しては、かように熾烈な情報戦が繰り広げられており、都内の先端情報から遮断されていたマニアも少なくなかったようだ。当然、彼らは自力・ノーヒントで、まともに謎解きに挑むしか道はなかった……。

まともに謎解きをして、クリアできるゲームには到底思えないのだが、マニアとは恐ろしいものである。驚くべきことに、外部からの情報が入らない状況下で、仲間内だけの力で全面クリアまで漕ぎ着けたグループも存在していた。

筆者の知る限りでも、発売から2カ月かからずに自力クリア(コンティニューは有り)している人たち(※5)が存在していたのである。もちろん、彼らは全ての宝箱の出現条件を解明できたわけではないが、全面クリアに最低限必要な宝箱については、全て自力で解明したのだという。

ナムコ黄金時代に生まれ、アーケードはもとよりファミコン版も大ヒットしたこのゲーム、熱狂的なファンも多いが、批判されることも少なくないタイトルである。

確かに、理不尽で脈絡のない宝箱の謎は、アーケードゲームというスタイルにそぐわないものに思えるし、それ以外にも不親切で分かりにくい点が少なくない(※6)。

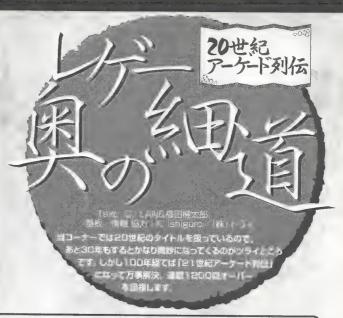
世界観、BGM、そしてアクションゲームとしてのゲーム性など、強烈な魅力を持つ他の要素によって、プレイヤーは強引に宝捜しに駆り立てられていた、という印象さえある。

しかし、筆者を含め、攻略本片手に単なるアクションゲームとして遊んでしまったプレイヤーには、このゲームをあれこれ批判する資格は、端からないのだろう。この『ドルアーガの塔』というゲーム、アクションゲームとしての消費期限は無限大だが、謎解きゲームとしての賞味期限は、メディアに解法が載った時点で切れていたのである。賞味期限内に、自力で決着を付けることができた者だけが、このゲームを「やった」と言えるのではないだろうか。

通常のインストだけではさすがにマズイと思ったのか、右のように多少詳しく遊び方が書いてある補助的なインストカードも存在していた。オレは見たことなかったケドね。

※6：不親切で分かりにくい点　その②
ゲームを初めてプレイする時にはとっても重要なインストラクションカードだが、これまたとってもシンプルで情報量を抑えた作りになっており……ってオイ！ 最低限「剣を使うときはボタン押しっぱなしで」くらい書いてなくていいのか!? 1面で、ボタンちょい押しでグリーンスライムに斬りかかって、思いっきり死んだぞ！ 「タイミングが悪かったのかな～？」とか反省しちまったよ！ 俺だけなのか!?

※6：不親切で分かりにくい点　その①
全体的に不親切のカタマリのようなゲームだが、まずハンパじゃないのが、デモ画面。タイトルロゴとスコアランキング画面が交互に表示されるだけで、なんとゲームプレイ画面のデモが一切流れないのである……って、それじゃどんなゲームか分かんねぇつ～の！ 初めてこのゲームに出合ったとき「何のゲームだ？」とか思って、延々とデモ画面を見つめちゃったよ。ナムコだし、しょうがないから根負けして金入れたけど……。

※5：自力クリアしている人たち
筆者が現在住んでいる地元の古参プレイヤー、むか～しゲーメストのライターだったこともある人で、仮にFIS氏としておこう(つーか、業界的にはバレバレか？)。彼等は都内にパターンを盗みに行っても、ブロックされまくりで収穫が得られた試しがなく、結果的に自力でクリアまで辿り着いてしまったらしい。使った金額も半端ではなかったそうで、FIS氏は「8月だけで10万円以上使った気がする」と、遠い目をして語ってくれた。

Text：LAN＆福田桐太郎
基板・情報協力：K.Ishiguro／（株）トラ

当コーナーでは20世紀のタイトルを扱っているので、あと30年もするとかなり厳しくなってくるのがツライところです。しかし100年経てば「21世紀アーケード列伝」によって万事解決。連載1200回オーバーを目指します。

BURIKI-NETとは!?

武力なお店紹介

最初に白状しますと、2001年9月現在で武力大会を開催してる店がない（あったらアルカディアまで連絡ください）。そこで、緊急工作企画。プラ板などで「武力カードリーダー」を作ってみました。定期券でもQUOカードでもいいので、とりあえず挿入すればそれが武力カードになります。モニター脇に設置したアナログボードへ、手入力（マッキー）で連勝数、リングネームを表示しよう。イニシャライズ（黒板消しで）すれば何回でも使用可能だし。「北の方で誰かが50連勝との電波が――」と電波情報に頼ってノンリニア通信しよう。狼煙での交信も許可。

武力バトルアリーナなる哀モードコンテンツも想定君の携帯でデュカリを育てる日が来るかも!?

これが武力カードリーダー（自作）だ！　クレジットカードからスルメまで何でも差し込めるのが売り。

発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈紹介！

お金を投げて敵を買収、オプションにして戦わせるという一風変わったアクションゲーム。ルート分岐が多彩。

ほとんど出回らなかった「伝説」のアクションゲーム

今回取り上げる『レジェンド』は、九娯貿易の86年産アクションゲーム。同社の作品には『リバルス』や『エアーウルフ』などがあるが（いずれもセガ販売）、この『レジェンド』は、ほとんど出回らずに終わってしまった、まさに伝説の作品だ。タイトル画面には何の表記もないが、実際には一応正式発売されているようだ。

今回、撮影用の基板を提供していただいた方は、ゲーム機や中古基板のリース等を生業としているK・Ishiguro氏。なんと氏は3枚の『レジェンド』を保有しており、そのうち動作が最も安定している1枚をお借りした。

当時の九娯作品はセガのシステム基板を使用しており、『レジェンド』もその例に漏れなかった。しかし理由は不明だが、発売時には自社基板で製作されることになったという。それが86年のAOUショー前後のことで、『レジェンド』はセガブースに出展されながら、最終的にセガはノータッチという妙な展開になってしまった。このことが世に出回らなかった最大の理由のようで、出荷枚数は50枚とも200枚とも言われている。

手書きと思われるインスト。「ろうそく」は特定面クリアに不可欠なキーアイテム。

すべては傭兵任せ　彼の名は「HERO」！

操作は1レバー＋2ボタン。レバー入力で移動、しゃがみ、ジャンプができ、ボタンはアイテム選択のセレクトボタンとアイテムを使用するアタックボタンという構成だ。

最初にプレイヤーが持っているのは"お金"だけだが、これが実はメイン武器（？）。ザコ敵の兵士（人型のみ）に当てると、最大3人まで同時に味方にできる。彼ら傭兵はアタックボタンで突進しながら攻撃してくれる。だが、傭兵は不死身ではなく耐久力があり、一定ダメージで昇天する。

注意点は、敵は後方からも出現することだ。攻撃を続けると傭兵ははるか前方に行ってしまう。戻すには逆向きでアタックを連打しなくてはならず、その間に後方の敵にやられる状況が多い。常にプレイヤーの周囲に配置させて進むのがポイントだ。

PLAYER1 1070 HIGH SCORE 50000 LIFE HERO

傭兵の攻撃とアイテムの使用が同一ボタンなので、これらを同時に行うことはできない。ある程度の覚えが必要なゲームだ。

また、前方からいきなり高速で鉄球が飛んでくることがある。この場面が近づくと傭兵はしゃがむので、同じようにしゃがめばかわせる。

プレイヤーはとにかく脆弱で、傭兵なしではほぼ何もできない。爆弾や剣などの攻撃アイテムもあるが、1回使うと無くなってしまうので、戦闘はほとんど傭兵任せという展開になる。

このようにして、主人公は自分の手を一切汚さないまま、傭兵とアイテムだけで進んでいく。その名もHERO！　この妙味はおそらく狙ったものではないだろう。

面構成は9ステージがエリアに分かれ、各所にあるドアに入ると決まった場所にワープする。その点は『マジックソード』などに近い。謎解き要素とアクション性がほどよく調和した良作だけに、出荷数の少なさが悔やまれる。

快適に移動できる円盤状の乗り物もある。これに乗った魔導師のような敵を倒せば、奪って使うことができるぞ。

お金が無くなると、デモに登場する神様らしき人物がめぐんでくれる。お金が枯渇したらその場で待つのが得策。

ゲー事典　『レジェンド』はレアゲーとしては比較的有名。その理由として、ゲーメストの石井ぜんじ氏が「これがあるなら北海道でも行く！」という内容のことを誌上で書いたため広く知れ渡ったという噂があった。念のためご本人に確認したところ、記述については克明には覚えていなかったが、熱烈に支持していたのは間違いなく、ゲーム内容は鮮明に記憶していた。

ゲームセンターよく見る伝

お題　武力ONE

今回のテーマは、リアル[illegible]ゲーム[illegible]、[illegible]の名レバーゲーム「武力ONE」であります。これを読み「武力ONE」の[illegible]にしびれたあなたは、イオリス社にデュガリやシピタックのKOF2001出[illegible]してみては？（←[illegible]）

「世間一般に君臨しているタイプの格闘ゲームと、コンパネからして独自路線を突き進んだ「武力ONE」は決定的な違いがある。無粋ながら、一般的格ゲーと本作を比較してみよう。

大パンチ（ストレート系）を例にとってみよう。一般的な格ゲーは、「腕を振り上げて拳を繰り出す」までの動作がワンボタンで済む。一方、「武力ONE」は、レバー入力を一回すると「腕を振り上げる」、さらにもう一回の入力で「拳を相手に繰り出す」のだ。

この一連の動作が重心移動を明確にし、モニターの中で闘う格闘家の技をとても重く感じさせてくれるのだ。

簡単に言うと、一般の格闘ゲームの大パンチでは「ちょっと痛そうだな」で終わるところが、「武力ONE」では「すっげー痛そう！」ていうか、痛いに決まってる！」と心配するぐらいパンチ一つに感覚的な開きがあるのだ。

リアルな格闘ゲームとは何なのか？　その答えの一つが「武力ONE」に違いない。すごく重そうなラリアットで吹っ飛ぶ対戦相手を見て、つくづく私はそう思うのです。

退かぬ媚びぬ!!

よく見るハートフルギャラリー
「武力ONE」発売に合わせ、SNKがファン投票で決定したキャンギャル。それが武力ガール・遠野緋名子ちゃんだ。現代語で言うところのラヴ緋名子ってヤツよ。

腕ひしぎ十字固めで極め～ル。サブミッションでの攻防が本当に痛そう。あいたた。

人気キャラ其の2（裏）暁丸、イワン、ヒディング、デュガリと岩山のようにゴッイ連中。仮に世界が君たちを拒否しても、オレたちは永久に好きだから安心してくれ。

絶！　これが武力コンパネだ！
右側にアーツレバー（攻撃）、左にボタン（前後移動）。左利きのベイベーは歓喜すべし。

人気キャラ其の1
合気道の貴人、テコンドーの徐。この二人は武力の中でも人気のあるキャラ。

無差別五傑表裏

テーマ：忍者

ムサハンジ（無差別範疇十傑衆）消滅後、突如発生したこのコーナー。いかにもな表、脱力必至の裏という2部門を、相変わらず独善的な価値観で5名（タイトル）ずつ番付をしていきます。お約束は……って1段しかないので早速始めます。

今回のお題は"忍者"。ゲームに出てくる忍者というもの、敵小隊の真っ只中で大立ち回りを演じる、首相官邸に真正面から突入するなど、まったく忍ぶ気配がありません。そんなわけで、ここでは本質的な"忍者らしさ"は問題にせず、見てくれや雰囲気を重視しています。

じゃあ、忍装束を着てりゃいいのかという問題になりますが、ゲーム中の立ち居振る舞いも当然判断材料になってますよよ。もしよかったら続きます。

表部門　よさげな忍者	
1位	月影（最後の忍道）
2位	ツムジマル（魔法大作戦）
3位	服部半蔵（サムライスピリッツ等）
4位	影丸（バーチャファイター等）
5位	リュウ・ハヤブサ（デッドオアアライブ等）

裏部門　失礼な忍者	
1位	ブルース&ジャッキー（ドラゴンニンジャ）
2位	不破　刃（龍虎の拳外伝）
3位	アースクェイク（サムライスピリッツ等）
4位	不知火　舞（餓狼伝説2等）
5位	リュウ・ハヤブサ（忍者龍剣伝）

〇匹目のドジョウを探せ！

ドットイート

さて今回のテーマは"ドットイート"。敵キャラクターから逃げながら、フィールド内に存在するアイテムをすべて集めればステージクリアというのが基本的なルールで、広い意味では『ラリーX』などもこの範疇に入る。積極的に敵を攻撃できる手段は少ない場合が多い。79年セガの『ヘッドオン』、80年ナムコの『パックマン』が代表的なタイトルだ。

さて、『パックマン』ほどの大フィーバーから考えると、後続の類似タイトルが多くなる傾向のはずだが、メーカーが正式発売したオリジナルタイトルだけでなく、キャラクターだけをすげかえたコピーまがいの作品数も、インベーダー時代のそれよりははるかに数が少なかったのだ。

ビデオゲームのジャンルはこの頃からさまざまに枝分かれを始め、アイデア溢れる多くの作品が登場する。ハード、ソフトともに急成長期であったことは確かで、それも影響しているのかもしれない。

その後は本家ナムコを含めて何作品か登場するが、88年の『レイメイズ』でパタリと止んでいる。表中にはないが、97年の『ネオMr．DO！』がドットイート要素を含んだ最新作品となっている。

ドットイート 年別タイトル数の変遷（1978～1988）

タイトル数はARCADIA編集部調べ

質問等々超絶大募集！

●【お店募集】
レゲー中心のお店はもちろん、超上手なプレイヤーがいるお店や、レゲー設置台数が少なくても、気合いでスコアを狙っている人がいたり、名物店長がいるお店。また、スコア系だけでなく、対戦その他で盛り上がっているお店も大歓迎！世に埋もれてしまっている、素晴らしいレゲーゲーセン情報を待っています。
編集部が取材しに行くかも！？

●【なんでもレゲー質問コーナー】
レゲーの質問に、色々答えちゃうぞ！あのゲームの裏面への行き方を教えて！といったような質問から、どうしても倒せないボスがいたり、ヒントを教えて～！　なんて声にお応えしちゃうぞ。

●レゲーに関して、読者との架け橋となるコーナーです。どんなことでも構いません、お便り待ってます!!

●【応募宛先：レゲー奥の細道まで】
※各コーナーへのお便りは次の宛先までお願いします！
eメール：location@arcadiamagazine.com
郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
エンターブレイン　アルカディア編集部まで

今回協力していただいたお店は、埼玉のジョイ倶楽部大宮さん。武力を50インチモニタ筐体に入れている侠気溢れるゲーセンだ。純正アーツレバーもちゃんとあるので（取材時はメンテの代用レバー）安心めされよ。ジョイ倶楽部さんでは大会企画も募集しているので、「武力大会やりたい！」という方は相談してみよう。（TEL:048-644-0563）

堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校2年からオーストラリアへ行く。大学を卒業した今年、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

新・STEP UP☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：ボボしじみ

第3話：百戦錬磨!!

こんにちは、健太です。なんだかしゃがみパンチのヒット確認ができたような気がする前回。でも、そんな僕に新たなる挑戦者が現れた。ツムジ丸さんも知っている人らしいその人に、僕はとてつもないものを見せられることになる。

熊を背負いし者

ビシーン! バキガイ〜ン!!

『鉄』とかいう勝率88%のアキラ使いは、やっぱり強かった しゃがみハンチをガードした後、的確に躍歩(※1)を繰り出してくる。なるほど、こっちが手を出したらカウンターを取られてしまうってわけだな。

フッ、ガッツ

そんな中、しゃがみパンチをガードされたとき、ある程度ガードを固めることができたのは、収穫といえるかも知れない。よしよし、練習の成果が出ているぞ。

フッ　ガイーン!!　ボス

でも、せっかくこちらのターンがまわってきても、すぐに避けで切り返されてしまう　こちらのしゃがみパンチがヒットした後の連係をかわされたことすら何度かあった。

EXCELLENT!

画面の中で雄叫びをあげるアキラ。
「ツ、ツムジ丸さん!」
「おう、こっぴどくやられたなあ」
「まあそうなんですけど、ちょっと今の対戦で気になることが……」
「ふんふん」
「あの背中に背負っているのは?」
「ああ、ありゃ大熊どんっていうヤツでな……ってオイ! 対戦内容の質問じゃねえのか? まあいいや、次はオレにやらせろよ」

そういってツムジ丸さんは、イスに腰を降ろし、カードを挿入する使用キャラは……カゲ!

ツムジ丸
2532勝228敗　勝率91%

「おおっ、本気ですね!」
「……」

もはや僕の声など届かないほどに、ツムジ丸さんの集中力が高まっている　百戦錬磨の強者同士の対決、これは面白い対戦になりそうだ!

雲の上の闘い

ファイト、ワン、レディ……

ピシッとりゃ……おおうりゃ!!

はじまり方からして、すでに次元が違う。アキラ使いの躍歩に対して、ツムジ丸さんの立ちパンチがカウンターヒット。ツムジ丸さんは間髪入れずに弧延落へとつないだけど、アキラ使いもそれを投げ抜け!

「しゅ、しゅげえ〜」

その後の展開も早かった。投げ抜けされたツムジ丸さんは、次の躍歩を避けて、電光石火のスピードで刀霞(※2)を叩き込む。さすがのアキラ使いもこれは抜けられない

ドスッ、ビチ　ジュッ!!

さらに起き攻めを敢行したツムジ丸さん。アキラ使いの下段起き上がりキックを読んで、円月蹴りからのコンボ(※3)を叩き込んだ。

フッ　ガッツ……ドシュッ

アキラ使いも負けてはいない。受け身からのしゃがみダッシュ猛虎硬爬山はガードされたが、その後肘を打ち返したツムジ丸さんを捜下崩捶で迎撃(※4)　そして……

ガイーン! ベチ、バキガイーン

「ちッ、読まれたか!」

??? いったい今の駆け引きは何だったのだろう。僕には、ただアキラの浮かせ技がヒットしたことしかわからなかったけど……。そして、なおもアキラの猛攻は続く。

フッ……するりフッフッハア!

アキラが投げ技からカゲの側面に回ったかと思うと、次の瞬間ツムジ丸さんのガードを崩し(※5)、コンボを叩き込んでいる。まさに電光石火の早技だ。

そこからは、しばらく膠着状態。間合いがいったん離れ、双方とも攻めあぐねている　結局、先に仕掛けたのはツムジ丸さんのほうだった。

ボスッ……ジュッ　ビシーン!

立ちガードを固めるアキラに龍尾閃からの裏水車がヒット。ここからがカゲの真骨頂だ。

くるり……どおうりゃ!

背向けから繰り出された手刀が、アキラのガードを突き崩す。その後の肘を回復し、ガードしたアキラだったが……

シュワワッ……ドス

なんだったんだろう、今のは。一瞬、アキラが躍歩で攻勢に転じたように見えたのに、ツムジ丸さんの攻撃に跳ね返されたぞ。

ケィ、オゥ

「しびれるぅ!　ビューディホオ〜!」

結果は3-1でツムジ丸さんの勝ち。しかし、どのラウンドもいずれ劣らぬ名勝負だった。今の僕ではまだムリだけど、いつか、あんなせめぎ合いをできるようになってやる!
「あっ、そうだ。ツムジ丸さんにいろいろ聞かなきゃ!」

ツムジ丸のVF講座

『バーチャ4』の醍醐味って言やあ、やっぱ避けをはじめとする「こちらが不利な状態からの攻め」だよな。スキが小さい技をガードされたばかりじゃなく、相手の立ちパンチやしゃがみパンチをくらった後なんかに、素早く対応できるかどうかもウデの差が出るポイントだと思うぜ。

もちろん、ホントはヒットかガードかを確認して、不利な状況でだけ使っていくべきだけど、最初っからそれをやるのはなかなか難しいもんだ。「とりあえずこの技の後は避け」とワンセットにしておいて、だんだんと慣れていったほうがうまくいくんじゃねえかな。避け絡みのことはまたそのうち応用テクニックを紹介するぜ。

ヒット確認をしながら使うと、動きが重くなったりするもんだ。最初のうちは決め打ちで使っても全然OKだろ。

3Dミニ講座　※1：アキラの主力技。カウンターヒットすると崩れからのコンボも狙える。※2：CP+Gのコマンドで出せる投げ技。※3：跳び上がりながらのカカト落とし（円月蹴り）が下段をかわしてヒット。その後バウンドコンボへ。※4：リーチの長い下段パンチ。特定の状況では肘などをかわす。※5：鉄山靠に対するガードコマンドに対し、閃歩からの開勝が決まった。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。バーチャを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？

宮本宏和（ミヤモト先生）
シューティング界きっての凄腕スコアラー。しかし、新しいゲームはジャンルを問わずプレイする（最初だけ）。アルカディアバイト軍団のリーダー格。今年の1月、27歳になりました。

これぞVF4！

「どうよテツ、今回のアキラは？」
「う〜ん、そうだな。バージョンBでかなり強くなったね。細かく攻めるキャラにはイケてんじゃん？」
あれ？　あのアキラ使いの人、ツムジ丸さんと知り合いなんだ。
「じゃ、オレそろそろ帰るわ」
「おう、またな」
そう言って、その人は店外に消えて行った。
「ツムジ丸さんツムジ丸さん、あの人と知り合いだったんですね」
「なぁに、ほんの社交辞令さ。まあなんつーか、バーチャって特に地域対抗戦みたいな雰囲気があるからな。お互いハラのさぐり合いをしてるようなもんだぜ」
なるほど。いろいろあるんだなあ。
「ところで、さっきの試合で質問があるんですけど」
「ん？　ああ、わかったぞ。オレの肩に乗ってたウサギについて知りたいんだろ。あれはな……」
「い、いや。今度は真面目な話です」
「オイオイ、オレのウサギちゃんを不真面目とでもいいたげだな」
「僕もアイテムは欲しいんですけど、今はその話じゃないですったら」
「ウハハ、わかったわかった」
「じゃあ、まず、避けについての質問です。僕が使うと、なんだかジリジリ移動して技をくらうばっかりなんですよね。ツムジ丸さんや、さっきのアキラの人は、なんであんなにうまく避けられるのかなあと」
「ああ、それはな、相手の打撃技にタイミングを合わせているからさ」
まさか、あれを全部見てから避けてるっていうのか？
「もちろん、相手の技を視認して避けてるわけじゃない。でもほら、相手が技を出すタイミングが決まっているポイントってあるだろ」
う〜ん、よくわからないぞ？？
「じゃあ、自分が技を出すときって、どんなときなのか考えてみろよ」
「えーと、技をガードした後とか……、しゃがパンが当たった後？」
「つまりこっちが有利ってときだよな。逆に考えれば、こっちが不利なときに避けを入力すれば、成功しやすい。そうだろ？」
なるほど！　技をガードされたときなんかは、僕でもわかる。なんか「ハァッ！」とか声が出て、相手の技を避けることが多いもんな。
「じゃあ、もうひとつ質問です。さっきの試合で浮かされたとき、ツムジ丸さん『読まれた』って言ってたじゃないですか。あれは？」
「ああ……そうだな。あれは『避けを読まれた』ってことさ。相手が打撃を出していないと、避けってもんは全然使い物にならないんだ。捜下崩捶をくらったときは、ヤツはオレに避けさせておいて、そこに浮かせ技を合わせてきたんだよ」
「避けさせて……？」
「まあ、避けを読んだときには投げを狙うのが普通なんだが、打撃技も、ちょっと遅らせれば、しっかり相手の方向に出るってことよ」
「技がホーミングしてくれるってことですね？」
「厳密にはちと違うんだけどな。そう思っても問題ないぜ」
ふんふん。だんだん分かってきたような気がするぞ。
「じゃあ、最後にもう一つ。あのアキラ使いの人をKOしたときに使った技、あれは一体何ですか？　アキラの技を跳ね返したように見えたんですけど……」
「ああ、あれはさばき技ってヤツさ。『バーチャ4』では、相手の技を当て身しながら攻撃する打撃がいくつかあるんだ。もちろん、属性は打撃技だから、相手に投げられてしまうこともない。けっこうお得だよな」
「へえ〜、そんなのあるんですか。で、ジャッキーはどれが？」
「すまん、ジャッキーにはねぇや」
ガビーン。
「さばき技は強力なものが多いから、お前も気をつけたほうがいいぜ」
「どう対策すればいいんですか？」
「あれも当て身と同じで、さばける技が決まってるんだ。もしエルボーをさばかれたら、次は同じ局面でヒザとかしゃがパンに変えてみな」
難しいなあ。技を出すときもいろんなことを考えなくちゃならないなんて……。
「ウハハ、まあそう難しい顔をすんな。いろいろやんなきゃいけないことがあるってのは、楽しいじゃねえか」

僕の初アイテム

今日はいろんなことを覚えたなぁ
さっそく試してみるか。
「えーと、よく反撃されるところと言うと、スラントの後とか……？」
シュッ……ハアッ!!
ホントだ！　見事にかわしたぞ。
「で、相手に避けられるポイントでは遅らせて技を出してみるのか」
バイーン！
しまった！　打撃を遅らせると強引な攻めには負けちゃうのか。
シュワワッ！
あ！　これがウワサの……
ケィ、オゥ
「ツムジ丸さ〜ん、難しいっす〜！」
「まあ焦るなって。ムリは体に悪いぜ……ていうかお前のジャッキー、ちと顔がヘンじゃなかったか？」
「ええっ!?」
次の対戦でよく見てみると、僕のジャッキーの顔にはなんと……
「は、鼻眼鏡!?」
「ウハハハハ、やったな、初アイテムゲットじゃねぇか。」

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。対戦で負けたときに使われる言い訳シリーズも、もう3回目。だいぶこのコーナーも波に乗ってきたな。町中でイカす負けセリフを聞いたら、ぜひ手紙をよこしてくれよ。待ってるぜ。

「あんな弱いヤツに負けた」

（ネガティブ指数 25.8%）

負けるはずがない、と見くびっていたヤツにポコっとやられると、どうしてもこんな言い訳をしちまうもんだ。でもコレ、よくよく考えてみると『あんな弱いヤツ』よりもさらに弱い己を大アピールしてるも同じだよな。ま、かくいうオレも我慢できずによく使っちまったりするけど。ちょいと気を付けないといかんかな。ウハハ。

次回予告
ジャッキーから鼻眼鏡が取れたのは、それから3日後だったという。そして修行の日々は続く。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続

第21回

Text: GrayZone ---- Illustrated by ムドウ

『CP-SYSTEMⅡのリチウム電池を交換する方法』

格闘ゲームファンが避けて通れないシステム基板、カプコンのCP-SYSTEMⅡ。カプコンの名作格闘ゲームが目白押しなだけに、持っている人は多いだろう。しかし、そんなCP-SYSTEMⅡに、とっても悲しい構造上の問題がある。それは、内蔵のリチウム電池が切れると、Bボード（ROMボード）が機能しなくなってしまうということだ。なんたる不愉快!! 今回はそれがらみで。

CP-SYSTEMⅡの延命秘策

概略を知る！

CP-SYSTEMⅡはマザーボードであるAボード、そしてROMボードであるBボードで構成されているが、Bボードの中にはリチウム電池が内蔵されている。これにより保持されているデータがあり、一度電池を切らせてしまうとそれが消失してしまい、以降起動しなくなってしまう。こうなるとカプコンのサービスセンターへ修理に出すしかなくなる。

これは、コピー基板に頭を悩ませたカプコンが、コピー対策に組み込んだ機構という話である。内容を読み出そうとROMをひっこ抜くと給電が止まり、動作に必要なプログラムの一部が消えてしまうようになっているわけだ。

リチウム電池の寿命は5年以上あるので、アーケードゲーム基板本来の役目をまっとうするには十分。よって、悪態をつくのは筋違いなのだが、カプコンの名作を末永く遊ぶために入手したアーケーダーにとっては、やっぱり「はた迷惑なことだよなァ」ともいいたくなる仕様だ。

修理に出せば直るものではあるが、タイトルによっては市価が非常に安価になっているので、修理費用と購入金額が逆転することも珍しくない。

そこで、今回は、電池切れから自衛する手段を紹介しよう。その電池を交換してしまうのだ。

注意したいのは、一度電池が切れてから交換してもダメだということと、切れるときは突然だということ。切れる前の前ぶれはないのだ。なんと恐ろしい！

従って、電池の交換時期は前述のように製造から5年が目安となるが、Bボードが生きているうちに、なるべく早く済ませてしまいたい。

なお、Bボードで使われているリチウム電池は3.6Vで、なおかつ半田付けできるようにリード線付きのものだ。こんなものはなかなかないが、幸いにして、（株）秋月電子通商から入手できるものは、これを満たしている。品名は「バックアップ用3.6Vリチウム電池SL761」で、一つ400円である。これを入手して作業に入ろう（電話:03-3251-1779 時間:正午～午後6:30 URL:http://www.akizuki.ne.jp/）。

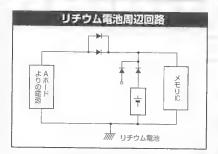
電池交換の手法は2通り掲載してみた。「オリジナルの状態からは手を加えるが、比較的簡単なもの」と、「オリジナルの状態を維持する代わりに、ハンダ付けの技術が少々高度になる」ものの二つだ。よく検討して選んでほしい。

なお、作業を間違うと自らBボードの命を絶ってしまう可能性があるということを肝に命じておこう。なお、今回の情報提供も、三重県の山本さんだ。スゴイ！

リチウム電池回路を知る

電池とICの位置関係

リチウム電池周辺回路

バックアップ回路は、上図のようになっている。基板に直に半田付けされている正方形のICが、リチウム電池を電源にプログラムを保持しているようである。基板の動作中はAボードからの電気で動作し、電源がOFFのときのみリチウム電池より電気が供給されるしくみだ。動作時間が長いほど基板が長持ちするという風説は、これで確かめられた。

同時に、ときおり立ち上げれば電池に充電されるという風説は、否定されたことになる。

回路中のダイオードは逆流防止用で、ショットキー・バリア・ダイオードという特殊なものが使われている。通常のダイオード（0.6V）と違い、0.2Vの電圧降下で済むのだ。

まずはBボードの分解から

電池の交換は、Bボードの分解が必要だ。特殊な工具が必要になるぞ。

基板の分解に必要な、トルクスドライバーとネジ。

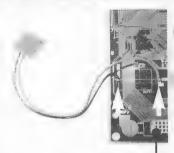
サイズはT-20と呼ばれるものだ。ホームセンターで購入。

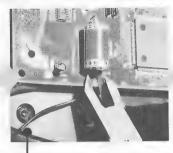
トルクスネジを外して、まずはこんなふうに分解。

栃木県在住のコレクター氏情報……44枚ある基板は未だ健在。8年前のタイトルも元気。ただし、CP-SYSTEMダッシュのタイトルである「天地を喰らうⅡ」「キャデラックス」「パニッシャー」「マッスルボマー」「マッスルボマーDUO」は約3年で電池切れを起こし、修理費用は約9,000円、修理期間は約1週間とのこと。CP-SYSTEMダッシュの方がヤバいみたいだね。

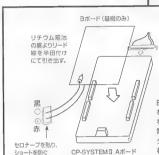
リチウム電池交換の手順

リチウム電池交換法①……少々改造するけど比較的簡単、後で交換するときもラクチン版

手順1

写真のようにリチウム電池が取り付けられている部分の裏側に、シールド線を半田付けする。リチウム電池のプラス側を赤、マイナス側を黒にすると分かりやすい。なお、シールド線の先端がショートしないように、セロテープで保護する。ショートすると、データの消失につながる可能性があるほか、リチウム電池の寿命にも悪影響を及ぼすので注意。

手順2

ケースから出したBボードをAボードと合体させ、この状態で電源を入れて動作させる。電源を入れている間はAボードからの電源でバックアップされるので、リチウム電池を外してしまってもOKというわけだ。

電源を入れている間にリチウム電池の両端の端子をラジオペンチでカットしてしまう。くれぐれもカットした後、電源が落ちないように注意。

基板の電源をONにしたら、図のようにリチウム電池をカットする。

Bボードと Aボードを組み合わせ、電源をONにしてから行なう。

古いリチウム電池をカットしたら、新しい電池を図のように取り付ける。

手順4

ハンダ付けが終わったら、絶縁のためにテープでぐるぐる巻きにする。

先述のように、ここでショートさせてしまうと電池寿命にひびく。慎重に作業しよう。

数年後に再び交換するときは、またBボードをケースから出してAボードと合体させ、電源を入れている間に交換する。数年後も同様の電池が入手できるかどうかは神のみぞ知る。

手順3

古いリチウム電池をカットしたら、新しい電池をシールド線の先にハンダ付けする。もちろん、電源は入れたままで作業すること。プラス側が赤、マイナス側が黒だ（手順1でミスしていなければだが）。

今後数年の命綱になることを考えて、しっかりとハンダ付けしよう。

まずは安い基板で練習するといいかもしれない（笑）。

リチウム電池交換法②……元通りに電池交換、後で店に売るときにいいかも版

手順1

右図のように、リチウム電池につながっているダイオードの片側が空いているので、そこに予備の電池をハンダ付けする。Aボードと合体させる必要はない。

リチウム電池の＋側はダイオードの片足に、－側はGNDに接続。

手順2

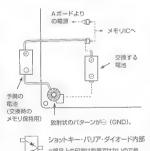
予備電池が外れないように注意しながら、古い電池を交換する。外す際は足を根本からニッパーで切り落としてしまい、残った足を片方ずつ抜くといい。

新しい電池をハンダ付けする前に、ハンダ吸い取り器などで穴を綺麗にする。

手順3

新しい電池の取り付けが終わったら、予備の電池を取り外す。外す際はくれぐれもショートさせないように注意しよう。これで作業は終了だ。

なお、基板の様子が違う場合は、こちらの方法は避けた方がいいだろう。

ゲー事典　リチウム電池交換②の方法は、周辺回路の状況に依存するので、基板の様子が写真とは違う場合はやめた方がいいだろう。手元にある基板ではまったく同じだったのだが、バージョンが変わって、回路が変わることはよくあること。基本的な考え方は図で説明した通り。なお、本記事の内容は、自己責任において実行してほしい。結果に納得できる人だけやってみよう。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1987年／昭和62年

コナミ

A-JAX

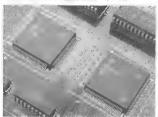
● 開発元　コナミ　● ジャンル　縦スクロールシューティング
● 発売元　コナミ　● 操作系　8方向レバー＋3ボタン

システムボード	専用基板
CPU	Z80/6309
サウンド構成	YM-2151/サンプリング音源
表示色数	2048
スペック	JAMMAエッジコネクタ＋5V＋12V電源

飛んで飛んで飛んで……
回って回って回って……

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

開発ナンバーGX770。この数字から、はたと思い当たる人は相当なコナミマニア？

CPUの一つ6309。このほかにZ80も搭載しており、マルチプロセッサー構成。

コナミカスタムの画像処理用チップ。このほかに二つあり、全部で四つ搭載。

2MbinマスクROM
画像処理カスタムIC
プログラムROM
6309CPU
プログラムROM
画像処理カスタムIC
サンプリング音源データ
I/Oチップ
ステレオ/モノラル切り替え
アンプ回路
音声出力
Z80CPU
2MbitマスクROM
JAMMAエッジコネクタ
サウンドROM
YM2151（FM音源）
専用筐体用拡張コネクタ
DIPスイッチ

用語解説

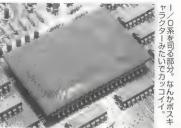
GX770：本作の開発ナンバーGX770を聞いて、はたと思い当たるのが1面の曲名『COMMAND770』。由来はこんなところにあった（普通曲名まで知らないか）。

拡張端子：海外仕様のために、基板の端に専用筐体用拡張コネクタが付いている。何と、海外版は"TYPHOON"というタイトルで、コックピット仕様。操作系はアフターバーナ風の操縦桿（ただし、アナログスティックではないらしい）で、事あるごとにハンドルが振動したり、ライトが点滅した。より本作のコンセプトが明確になっている。ちなみに、87年のJAMMAショーにも、この形で出展されていた。元々専用筐体を前提としたタイトルだったといえるだろうか。

自機の名前：2Dステージの自機は「トム・タイガー」という戦闘ヘリ。3Dステージの自機は「ジェリー・マウス」という戦闘機だ。トム＆ジェリーとかけている。

Details

HARDWARECHECK

ほぼA3サイズの一枚基板です。コナミの大き目の一枚基板は大体このサイズを採用しています。この基板のウリである画像の拡大縮小回転効果を実現していると思われる、カスタムビデオチップが四つ搭載されています。基板外側にある未使用のパターンは、2枚基板にするときのROMボードをつなぐためのものです。ちなみに、マスクROMが間に合わない場合やテスト生産のために、まれに低容量ROMボード仕様の基板があります。レアですね。

I/O系を司る部分。なんかボスキャラクターみたいでカッコイイ。

拡大縮小回転が時代の合い言葉だった。それだけでうれしかった。

君は知っているか？

ゼビウスタイプの空中地上撃ち分け縦シューです。普段はオーソドックスな2Dのステージでゲームは進んでいきますが、拡大縮小回転機能を駆使するためにあるかのような3Dステージが途中に挿入されます。この3Dステージを表現したくて専用のビデオチップを開発したのでは？　と当時は勘ぐってしまうものがありました。

確かに、当時キャラクターや背景が拡大縮小回転する様は、衝撃的でした。

画像の迫力の一方で、音楽も死ぬほどカッコ良く、「オーケストラヒット」を初めて使ったVGMといわれています。ちょっと使い過ぎの感もありましたが……。ちなみに『究極戦隊ダダンダーン』では初めて「ガキヒット」が使われましたね。ヤァートォー。

3ボタン目はスペシャルウエポン、いわゆるボムとなっていますが、インストに書いてあるボム供給アイテムは待てど暮らせど出てこず、実質一発のみのボムとなっています。これはA-JAX七不思議の一つといえましょう。後の六つはヒミツなので各自で探してください……。

このゲームの魅力は分かりやすい。専用ハードウェアによる回転拡大縮小の映像効果に、オーケストラヒット鳴りまくりのVGM。客寄せパンダといってしまうとミもフタもないか、それがアーケードゲームの尊厳につながっていたのだ。VGMは、思わせぶりなドラムロールからオーケストラヒット連発に展開していく辺りの盛り上がりが好きだったり。（編集）

第8回GCN杯はガンダムに決定!! そして、GCNは巨大化する!

お待たせ！ 第8回GCN杯は『ガンダムDX2on2大会』

全国70店舗もの規模で開催されたガンダム全国大会に続いて、DXによる第2回の開催が決定した。今度は待望の2on2だ。新たに増えた機体や宇宙ステージでの戦いをマスターし、友軍機との連係で勝利をつかみ取ろう。予選は12月スタート、決勝戦は3月上旬を予定。それまで、腕を磨いておこう。

また、ガンダムを盛り上げようとしてくれる店舗のみなさんへ連絡です。GCNでは第2回大会も予選参加店を募集しています。参加希望店は下記要項に沿って、メールにてお問い合わせをお願いします。開催条件は、ガンダムDXが4台で協力対戦可能な店舗に限ります。

〔GCN杯 機動戦士ガンダムDX2on2全国大会 哀・戦士編〕

【開催期間】予選12月〜2月　決勝3月3日（予定）

【大会概要】
●2on2チーム戦
●各予選で連邦軍かジオン軍の代表を1チーム選出。
●参加者は連邦・ジオンともに陸戦用と宇宙用のMSを登録。
（連邦陸・連邦宇宙・ジオン陸・ジオン宇宙の4種）
●それに付随し、選択可能な武器のを決定（予選通過後の変更不可）。
●連邦かジオン、第一希望軍を決定。
●マップ選択は店舗側で行なう。
●どちらかの軍が全滅した場合は、その時点での最高峰チームが代表となる。

GCNハードコアCUP ガンダム格闘戦技会の決勝大会概要決定！

先月号でお知らせした格闘大会の決勝会場が決定した。ガンダム格闘大会の総本山・ゲームセンターB-1が今大会の決勝会場だ。"白兵戦こそ戦闘の華よ"と思う人はぜひとも参加しよう。

また、予選参加店舗もまだまだ募集しています。参加希望の店舗の方は下記までメールにてお問い合わせをお願いします。

〔機動戦士ガンダム格闘戦技会〕

【決勝】12月23日（日）

【会場】ゲームセンターB-1　千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビル地下1階

店舗の皆さんへ。GCN加盟店舗募集！

これまで全国大会などを行なってきたGCNが組織の再編に伴い、加盟店舗を募集します。北は北海道から南は沖縄まで全国規模で募集しています（既にGCN関東・GCN関西は発足準備中）。ゲーセンネットワークでよりよい、より大規模な全国大会をみんなで開催していきましょう!!

【注意事項】
●下記メールにてお問い合わせください。折り返しGCNから活動内容案内・質問用紙などをお送りします。
●お問い合わせは必ず店長・フロアマネージャーもしくはそれと同等かそれ以上の権限を持つ方が行なってください。

申し込み・問い合わせ先

GCN（ゲームセンターネットワーク）

【問い合わせ先】E-Mail⇒gcn@jcom.home.ne.jp

【担当】GCN代表　大山球一

[注意事項]
●店舗名・住所（郵便番号含む）・電話番号をメール（※）にてお知らせください
●メールの件名に、お問い合わせ事項をお書き添えください。

※iモードなど携帯電話のメール機能でのお問い合わせはご遠慮ください。PCなど添付書類を読むことのできる端末機器でお願いいたします。

全国ゲームセンターイベント準備会

VFRのエリア拡大!! 「VF4」イベント続報！

VFRのイベント開催店舗がさらに拡大したぞ！　東北／関東／九州エリアから新たに4店が名乗りを上げた。各店舗はいずれも強力な常連達がうごめく激戦区。ここで優勝を決めることが出来れば、かなりの有段者と言っていいだろう。この他、BT杯シード争奪戦の「カップ戦」も始まるぞ。全国7会場で実施されるカップ戦の第1弾は本家ビートライブ！　都内の"超猛者"が一堂に会し、団体戦でシノギを削る！　VFRいよいよ本格始動だ！

〔第4回VFRビートライブCUP・ポイントランキング戦〕

■アイアイ駅南店（関東）
【日時】10月7日（日）12時30分　【内容】3on3バトル
【場所】茨城県水戸市桜川 1-4-10　TEL⇒029-221-1001

■遊道楽箱崎店（九州）
【日時】10月13日（土）18時　【内容】2on2バトル
【場所】福岡県福岡市東区箱崎 6-1-2 松本ビル1F　TEL⇒092-641-9415

■アミューズメントスペースDEPTH（東北）
【日時】10月13日（土）25時　【内容】1on1バトル
【場所】岩手県花巻市西宮野目13-67-6　TEL⇒0198-30-1650

■カルチャーパーク（関東）
【日時】10月14日（日）13時　【内容】1on1バトル
【場所】群馬県館林市富士原町 932-1　TEL⇒0276-75-6061

■アミューズメントパークアクライム（東北）
【日時】10月28日（日）18時　【内容】1on1バトル
【場所】宮城県仙台市泉区松森字斉兵衛 58-1　TEL⇒022-375-9908

〔第4回VFRビートライブCUP・ポイントランキング戦〕

■ビートライブ（東京）
【日時】10月21日（日）12時　【内容】3on3（or5on5）バトル、シード権2席
【場所】東京都町田市森野 1-37-8 今村ビルB1 TEL⇒042-710-0508

【VFR公式ホームページ】
アドレス⇒http://www.beat-tribe.com/vfr/

全国ナムコ直営店で『鉄拳4』イベント続々開催中！

全国大会が終わったにも関わらず、全国のナムコ直営店で『鉄拳4』イベントが開催中だ！　千葉最強決定戦をはじめエリア統一大会も進み始めているぞ。次ページのイベントリストと合わせて要チェックだ。

〔鉄拳4 千葉最強戦！〕

【決勝戦】　10月28日（日）
【会場】　ナムコランド幕張店
【所在地】　千葉市花見川区幕張町2-7701

【予選会場】

開催日	時間	店名	問い合わせ先
10/7	20:00	プラボ花見川店	043-274-2922
10/14	15:30	ナムコランドサンペデック店	047-477-5192
10/14	19:30	ナムコランド幕張店	043-273-3071
10/21	20:00	プラボ市原店	0436-42-5695

◆全国大会予選の予備選。制限ほぼ無し。

★高槻 タウンスポット
高槻市西冠3-219-1　0726-75-8530
10/7　14:00　CAPCOM VS. SNK2全国大会予選　◆トーナメント制。

奈良県

★キャノンショット西大寺店
奈良市二条町2-4-14　0742-35-3208
10/7　20:30　ワールドヒーローズパーフェクト大会
◆レトロ対戦会。シングル台を7日前より対戦にします。
10/13 20:30　月ーシューティングアタック・エスプレイド
◆1機でのスコアアタック。ビデオ撮影あり。ランバトで継続
10/14 16:30　好評レトロ対戦大会2　◆ジョジョ未来への遺産を予定。
10/20 20:30　好評レトロ対戦大会3　◆RB餓狼を予定。
10/27 20:30　好評レトロ対戦大会3　◆RB餓狼2、餓狼MOW、真サム??

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上る大文字町302.303　075-251-2520
10/13 17:30　VF4 第1回昇格ランキングバトル
10/14 -------　第12回ストZERO3定例ランキングバトル
10/21 -------　カプコン公式・CAPCOM VS. SNK2全国大会店舗予選
10/28 -------　VF4 第1回昇格ランキングバトル　◆個人戦。

★ナムコ ワンダータワー京都
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354　075-254-0765
毎月曜 20:30　ガンダムDX1時間戦争 2on2 フリープレイバトル大会
◆12名で何度でも乱入可能な勝ち抜き戦。参加300円。毎金曜20時半、土曜は14時と20時半、日曜は14時と19時半から。

★ナムコ ワンダーシティ京都南
向日市森本町佃15-7　075-924-6262
10/13　15:00　ガンダムDX 2on2大会
◆1人参加可。受付当日14時〜。その他イベントも開催予定。

★宇治大久保 ゲームスペース ブラニー
宇治市広ノ町西浦100　0774-43-1122
10/5　17:00　ガンダムDX「青いのだよ……」大会　◆何でもアリ
10/19 17:00　VF4「頂上決死……」大会　◆カード所有者限定。

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F　078-393-0388　http://www.challenger-am.com/
10/6　14:00　第3回ぷよぷよ通AJAPA公認大会
10/13 14:00　ガンダムDX大会
10/20 14:00　VF4大会
10/27 14:00　CAPCOM VS. SNK2全国大会予選

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8　0852-27-6428
10/6　18:30　第15回GGX大会　◆3本先取トーナメント。
10/13 19:00　CAPCOM VS. SNK2大会　◆レシオマッチトーナメント
10/20 19:00　第1回鉄拳4大会　◆3本先取トーナメント戦
10/28 15:00　オラタン5.4大会　◆3本先取リーグ戦

広島県

★アミパラTOYO
広島市中区流川1-15　082-249-8026
10/6　21:30　第1回VF4inTOYO　◆4初の大会。参加費100円

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23　0829-34-3311　http://www.koue.co.jp/v1/
10/7　17:00　第2回CAPCOM VS. SNK2大会
10/14 17:00　第1回ガンダムDX2on2大会
10/21 17:00　第2回鉄拳4大会
10/28 17:00　第3回VF4大会　※詳細はHPにて

★スペースV1可部店
広島市安佐北区可部南3-1-5　082-814-6116
10/7　19:00　第2回CAPCOM VS.SNK2大会
10/14 19.00　第1回ガンダムDX大会
10/21 19:00　第3回鉄拳4大会
10/28 19:00　第1回VF4大会
※参加費無料。当日18時半まで受付。詳細は店舗にて。

★ブリッズ広島店
広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F　082-222-8072
10/6,20 18:00　TEKKEN NIGHT　◆参加費500円で閉店まで鉄拳4やり放題。
10/13 20.30　第4回鉄拳4オープントーナメント　◆27日も開催

福岡県

★スーパーコメット大橋
福岡市南区大橋1-8-14　主催：ゲームイベント屋　090-7924-1271
10/14 15:00　VF4トーナメント大会in大橋
◆変更・中止の可能性もあります。開催前にご確認ください。

★セガワールド博多
福岡市博多区博多駅南6-7-33　主催：ゲームイベント屋　090-7924-1271
10/28 15:00　VF4トーナメント大会in博多
◆変更・中止の可能性もあります。開催前にご確認ください。

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23　095-848-2223
10/14 14:00　ガンダムDX2on2大会　◆DX初の大会。参加費100円。
10/20 19:00　鉄拳4大会　◆敗者復活戦ありのトーナメント戦。参加100円。
10/28 14:00　CAPCOM VS. SNK2大会　◆参加費100円。

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7　096-362-2711
10/6　21:00　鉄拳4 BATTLE-04 第3回トーナメントバトル
◆予選リーグ&決勝トーナメント。タイムリリースキャラ可。
10/7　20:00　スパIIX 第6回対戦会
◆個人戦・チームバトル両方開催。
10/13 20:00　CAPCOM VS. SNK2 ROUND-02
◆キャラ・グループ変更不可。試合ごとにレシオ配分は変更可。
10/20 20:00　GGXランバトStyle-2 Act.2
◆全員参加によるリーグ戦にて順位を決定。参加定員32名
10/26 21:00　鉄拳4 BATTLE-04 第3回トーナメントバトル
10/27 20:00　ストIII3rd第3回トーナメント戦
◆予選リーグ&決勝トーナメント。試合ごとのSA変更可。

鹿児島県

★鹿児島縦断VF4バトルトーナメント

10/7	14:00	クラブセガ天文館	TEL099-224-6851
10/13	20:00	セガワールドベイサイドプラザ	TEL099-226-3906
10/14	15:00	ハイテクセガ加治木	TEL0995-63-1728
10/20	19:00	セガワールド与次郎ヶ浜	TEL099-251-4260
10/21	15:00	セガワールド鹿屋	TEL0994-41-0947
10/27	19:00	セガワールド鹿児島	TEL099-253-9512
10/28	15:00	セガワールド出水	TEL0996-67-4187

今月の強者たち……

■麻生アミューズメント（北海道）
◇ガンダム大会 8/4⇒17名
優勝：LFY、黒ネコ同盟&吉祥寺総帥
2位 タンクウガ&シュン　3位 アメ&ホビーハイザック
◇ギターフリークス5th大会 8/5⇒11名
優勝　銀之助
2位 吉祥寺総帥　3位 F.M
◇ガンダム大会 8/11⇒22名
優勝：技マシン&ブラック
2位 赤いアッガイ&ハラ黒いすいせー　3位 K N&齋藤
◇CAPCOM VS. SNK2大会 8/12⇒13名
優勝：鈴木（雅）
2位 カミダテ　3位 D
◇KOF2000大会 8/18⇒17名
優勝：悩殺れおな1号
2位 技マシン1号　3位 今井
◇ポップン6大会 8/19⇒11名
優勝：藤森
2位 LFY　3位 泉波
◇GGX大会 8/25⇒14名
優勝：Ark
2位 八雅女　3位 松本

■札幌アミュージアム（北海道）
◇ストIII大会 8/18⇒11名
優勝：珍・豪鬼（豪鬼）
2位 タキヤマ　3位 冷え冷えYU.
◇ガンダム大会 8/19⇒14名
優勝：プロフェッサーX
2位 ちょーまかいむら　3位 チームインダスIII
◇アルティメットガンダム大会 8/26⇒18名
優勝：プロフェッサーX
2位 サァイヤーX　3位 ユウ

■ハイテクセガ秋田（秋田）
◇GGX大会 8/19
優勝：NIWA（ジョニー）
2位 コンボイ蝶々　3位 死兆星
GGX大会 8/26
優勝：NIWA（ジョニー）
2位 YOSHIKI　3位 オバーイ

■プレイランドF1（宮城）
鉄拳4大会 8/19⇒12名
優勝：鬼軍曹（一八）
2位 JAM

■プラボ前橋店（群馬）
◇バカ2 2on2選手権
優勝：はる&ねぎ
◇鉄拳4北関東エリア予選大会
優勝：ネコ（スティーブ）

■大宮BIG APPLE（埼玉）
◇第2回ガンダム大会
優勝：超援軍（シャアゲルググ&シャアズゴック）
2位 クロ&新ずるむけ　3位・（てん）

■HAP'1ゲームチッタ（埼玉）
◇第7回ガンダム選手権 8/26⇒102名
優勝：フリープラネッツ
2位 MG　3位 カツシロ&坂下

■八千代プレイランドカーニバル（千葉）
◇CAPCOM VS. SNK2大会⇒8/23
優勝：SAT（テリー、ロック、リュウ）
2位 BAD　3位 石抱C電脳

■GAME-NEWTON（東京）
◇ストIIIランバト 8/11
優勝：メスター（ユン）
2位 ラキラ　3位 浜
◇ストIIIランバト 8/18
優勝：メスター（ユン）
2位 ラオウ　3位 J
ストIIIランバト 8/25
優勝：メスター（ユン）
2位 生　3位 う。
◇ストIIIランバト 8/11
優勝：スペJ（ケン）
2位 マッチ　3位 ヌル

■プラネットギオ とかげ（東京）
◇第10回キャリバー3オーダ大会 8/9
優勝：八丁堀（ナイトメア、シャンファ、ヴォルド）
2位 ハル　3位 ヒロ

■立川オスローゲーム5（東京）
◇第4回DDRトーナメント 8/5⇒16名
優勝：プレ静
2位 ひっきー　3位 ゆうぼう

■立川オスローゲーム第2店（東京）
◇餓狼MOW大会 8/4⇒10名
優勝：コウ2（ロック）
第9回ガンダム2on2大会 8/5⇒24名
優勝：ザコいの&ドン・バッチ
第10回ガンダム2on2大会 8/19⇒24名
優勝：ゲスト&ライト
ヴァンパイアセイヴァー大会 8/25⇒8名
優勝：Vanilla（Q-BEE）
アウトトリガー大会 8/26⇒10名
優勝：DIE

■ゲームスポット21（東京）
◇CvsS2トーナメント 8/25⇒19名
優勝：ヌキ（サガット・リュウ・さくら、N）
2位 片岡　3位 VSE

■ゲームプラザGAO新小岩店（東京）
◇第4回ビーマニIIDX大会 8/26⇒6名
優勝：KEN
2位 はま　3位 H S

■ゲームインみとや三河島店（東京）
◇マヴカプ2無制限ランバト⇒16名
優勝：ボリショイぬんマノワー
（ケーブル、アイアン、ドゥーム）
2位 ボリショイみつマンタイ　3位 ファントム
CvsS2ランバト⇒16名
優勝："葵2段、言い訳9段" asse
（ルガール・アテナ）
2位 XOハート　3位 ボリショイASH失礼します

■新宿GAME-EXC（東京）
◇8月度CvsS2決勝大会 8/19⇒42名
優勝：サカモト（響・バイス・サクラ、C）
2位 モミアゲ　3位 ブギー

■大久保アルファステーション（東京）
◇鉄拳4大会 8/5⇒18名
優勝：ZEKUSU（一八）
2位 SHU　3位 オグリ@先行者
◇ガンダム全国大会関東戦線 8/12⇒19名
優勝：オオクマ（シャアゲルググ、ガンダム）
2位 ムー　3位 ジーモ
◇CAPCOM VS. SNK2大会 8/19⇒41名
優勝：ナカソネ（リュウ、ケン、サガット）
2位 テキトー　3位 だいご
◇VF4大会 8/26
優勝：へるる（リオン）
2位 LoVe YuRi　3位 川浜〜のワル

■GAME-FK2武蔵小山（東京）
◇VF4プレかれー杯⇒11名
優勝：真☆本八幡アキラ（アキラ）
2位 がちょーんラウ　3位 原発超人ピカドン

■ゲームセンターGLAD（新潟）
◇第2回ZERO3night大会 8/24⇒17名
優勝：YMD（Vダルシム）
2位 TO　3位 VAN

■芸夢's ZONE（新潟）
◇第31回GGX3on3大会 8/24
優勝：GLADエンジェル隊
（Run/ディズィー、NYK/ミリア、@fallen/ザトー）
2位 ザニビース！　3位 つんつんつーん

■プラボ新潟店（新潟）
◇第3回ストIIIブロッキング選手権
優勝：CYA（リュウ）
2位 鬼平
◇第2回鉄拳4大会
優勝：FAX（キング）
2位 せき

■ゲームメイト（新潟）
◇第12回KOF2000大会 8/2⇒85名
優勝：サルキング
（舞・京・K'、SアTドンファン）
2位 雅

■プレイシティキャロット松本店（長野）
◇第11回GGX大会 8/11⇒10名
優勝：比川（ザトー）
2位 くぼたえいよう
◇ストIII3rd第22回大会 8/18⇒10名
優勝：覇王街 白龍（ネクロ）
2位 ねむいっス
◇第1回鉄拳4大会 8/25⇒21名
優勝：SAZIKI（シャオユウ）
2位 A キング

■アミューズメントパークNASA（長野）
◇第3回ガンダム2on2大会 8/19⇒24名
優勝：秋葉原内閣
2位 イデコ萌え萌え&大魔導ケンチ　3位 タモツ&トシヤス
◇第1回鉄拳4トーナメント 8/26⇒12名
優勝：カハラー（シャオユウ）
2位 タモリ　3位 りり

■ゲームプラザトンガ王国（愛知）
◇ティンクルスター大会 8/5⇒15名
優勝：NMT8.2i（リアリーティル）
2位 怒実丸　3位 寒夾

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）
第5回ガンダム大会⇒7チーム
優勝：万代正雀店チーム
（ショクヒンミナゴ/ガンダム&シャアゲルググ、センギョサダヤス/ガンダム&シャアズゴック）
2位 バカーズ　3位 サムライチーム
第6回ガンダム大会⇒6チーム
優勝：エイドリアーンチーム
（ウガンダ/ガンダム&シャアゲルググ、サンタ黒い/ガンダム&シャアゲルググ）
2位 血祭り兄弟　3位 チーム関大
◇第7回ガンダム大会⇒11チーム
優勝：1年戦争チーム
（マ・クベ大佐/ガンダム&ギャン、上等兵のシャア/ガンダム&シャアゲルググ）
2位 ご当地ラーメン　3位 関大前マゼラトップ隊
◇第1回VF4大会⇒7名
優勝：セバジャバ（ジャッキー）
2位 SHiRRo
◇第2回VF4大会⇒6名
優勝：Ni-cdB（ジャッキー）
2位 拳脚
第3回VF4大会⇒4名
優勝：Ni-cdB（ジャッキー）
2位 和泉葵
◇第4回VF4大会⇒8名
優勝：ゴッドハンド（ラウ）
2位 チョーシュンリキ
第1回鉄拳4大会⇒5名
優勝：ユウジ（ファラン）
2位 オサム
◇第15回ソウルキャリバー大会
・個人戦⇒15名
優勝：第四香薬師（キリク）
2位 アルテナナイト　3位 赤シャンファ
・チーム戦（3on3）⇒6チーム
優勝：故加藤ヨシヒロチーム（アルテナナイト/ナイトメア、腹切りユダ/ヨシミツ、かじめ焼き/タキ）
2位 チーム凛
◇第1回CAPCOM VS. SNK2大会⇒4名
優勝：C-TYPE（E本田、イーグル、バイソン）
2位 たこさん

■チャレンジャー堺東店（大阪）
第2回ガンダム大会
優勝：怒りチーム
（アムロレイ、アムロレしい）
2位 エンドラの騎士　3位 殺し合い

■チャレンジャー関大前店（大阪）
◇第7回ガンダムタッグ大会 8/4⇒32名
優勝：PSO
2位 カリスマゴットン覚醒中　3位 シャアが来るぅッ
◇第1回VF4大会 8/18⇒12名
優勝：ガンダール（ラウ）
◇CvsS2（R4限定）大会 8/25⇒20名
優勝：スタジオ（サガット）
2位 ロマドラ　3位 将軍

■アババ天神橋店（大阪）
◇第1回CvsS2大会⇒16名
優勝：藤原
2位 Mr.YAS　3位 サク
◇ギター6th大会⇒14名
優勝：TASU@緑の風（56267600点）
2位 -P-　3位 PSY
◇第1回GGX大会
優勝：谷川幸司
2位 浪主輔　3位 和田良介

■コスミックプラザABC（大阪）
◇侍魂Wトーナメント 8/18⇒18名
優勝：Superhighway（覇王丸）
2位 DDD　3位 たかし
◇ストIII3rd関西ランバト⇒8/19
優勝：う。（春麗）
2位 ほーす　3位 イノウエ
◇月華2大阪ランバト⇒8/26
優勝：アロハ天国（李）
2位 たこ　3位 いもっち

■ワンダータワー京都（京都）
第2回ガンダム勝ち抜き戦 8/13
優勝　Mrハンマー&ハンマー
（ガンダム、ガンダム）
第3回ガンダム勝ち抜き戦 8/20
優勝　ザン&キクラゲ
（ゲルググ、ドム）
第4回ガンダム勝ち抜き戦 8/27
優勝　赤い彗星&ララァ少尉
（シャアズゴック、シャアゲルググ）

■プレイシティキャロット島大前店（島根）
◇オラタン大会 8/26⇒6名
優勝：バッチ〜ン カマー
◇鉄拳4中国エリア1次予選 8/18⇒16名
優勝：3L（キング）

■スペースV1 廿日市店（広島）
VF4大会 8/25⇒8名
優勝：DOS（ジェフリー）
2位 Y O　3位 bon

■スペースV1 可部店（広島）
鉄拳4大会 8/26⇒8名
優勝：八田（スティーブ）
2位 タケシ　3位 J M　タノー

■天神GIGO（福岡）
◇VF4鉄ファイティンググルーヴ⇒9名
優勝：橋本アゴラッピン（アキラ）
2位 ひざ小僧

■プラボ浦上店（長崎）
鉄拳4全国大会1次予選 8/18⇒8名
優勝：林（シャオユウ）
2位 藤川　3位 井関
◇スパIIX大会 8/19⇒12名
優勝：TIO（ダルシム）
2位 ちゃい　3位 赤パン
◇CvsS2大会 8/26⇒14名
優勝：チェン（モリガン、響、春麗）
2位 KEN　3位 HID

■第2回ガンダム広島最強チーム王座決定戦
●FINAL決勝大会 9/2 ⇒予選参加120名
優勝：Z戦士サチコ
（吉川功/ガンダム、松浦太樹/ジム）
◇広島GIGO予選 8/11
優勝：Z戦士サチコ
◇セガワールドメガ海田店予選 8/12
優勝：ヒゲ
◇セガワールド東広島店予選 8/17
優勝：メンテナンス
◇ハイテクセガパドック店予選 8/19
優勝：シャイニング
◇セガワールドメガ店予選 8/25
優勝：大将軍
◇イテクセガミス2店予選 8/26
優勝：ドラエモン

■スパIIX最強決定戦 X-MANIA2001
●本戦優勝：シャドルー長瀬支部
（ユウベガ/Xベガ、いんろー/S春麗、つーじー/Xバイソン）
2位 白虎隊
◇GAME'S Will予選（京都）
優勝：優勝コウホ
（ウラキ少尉/Xケン、親方/IJX本田、マッキー/Xリュウ）
2位 カミーユビンタファンクラブ
◇GAME IN 明大前ナミキ（東京）
優勝：真！　茶リュー軍団1974
（けんおー/Xダルシム、しゅん/Xバイソン、だい/X春麗）
2位 3K
◇アミューズメントJASPA（東京）
優勝：白虎隊＋カッキー
（カッキー/Xザンギエフ、やや/Xサガット、梅原/Xリュウ）
2位 超汁!!　デストラーデ高校
◇グリーンヒル（横浜）
優勝：タマ無し
（ハマキ/X本田、水無月/Xキャミイ、Morrigan/Xダルシム）
2位 野球部？
◇プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
優勝：兄ケンぼこる!!
（しがけん/Xケン、弟チュンリー/X春麗、クラハシ/Xガイル）
2位 チームテキトー　3位 おいっ親呼ぶぞ

※大会名横の人数は参加者数です。

ゲームセンターイベントリスト

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？
●大会名 ●主催者 募集人員 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得たうえで連絡をお願いいたします。

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1階 011-736-6166
10/6 15:00 DDR大会
20.00 VF4大会
10/7 15:00 ギターフリークス6th大会
18:00 ガンダム大会
10/8 15:00 ポップン6大会
10/13 16:00 CAPCOM VS.SNK2大会
10/14 16:00 ガンダム大会
10/20 16:00 KOF2000大会
10/21 18:00 ガンダム大
10/27 16:00 GGX大会
10/28 16:00 ガンダム大会
18 00 鉄拳4大会

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下 011 281-3606
10/6,20 ------- 鉄拳4大会 ◆参加費100円。3本先取、大会後フリープレイ有
10/7 ------- ヘビーメタル皆殺し大会 ◆参加費100円。フリープレイ有。
10/8,28 ------- 体育の日スポーツ祭 ◆ファミリートレーナーついに復活
10/13 ------- VF4大会 ◆参加費100円。練習用フリープレイ台設置
10/14 ------- CAPCOM VS. SNK2大会 ◆参加費100円。
10/20 ------- オラタン5.66大会 ◆参加費100円。最後の5.66大会
10/21 ------- ストⅢ大会 ◆参加費100円
10/27 ------- バーチャロン4大会 ◆参加費100円
毎日曜 ------- ガンダムDX大会 ◆参加費100円、
下旬 ------- アミュージアムのお楽しみ抽選会
◆プライズゲーム機で景品GETされたお客様に抽選券を配布！

宮城県

★プレイランドF1
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビル1階 022-261-5782
10/7 14:00 ストⅢrd対戦大会
10/14 14:00 CAPCOM VS. SNK2対戦大会
10/21 14:00 GGX対戦大会
10/28 14:00 鉄拳4対戦大会

★プラボ仙台店
仙台市青葉区一番町3-8-9 022-711-2660
毎土曜 16:30 鉄拳4大会

★ブリッズ仙台店
仙台市青葉区中央1-2-3第1ビル2F 022-223-8382
月末 ------- 鉄拳4マスターズ大会
◆初心者講座「マスターズスクール」もあります

栃木県

★プラボ宇都宮店
宇都宮市簗瀬町1590-6 028-638-5011
10/13 17:00 鉄拳4「天秤座杯争奪戦」 ◆3本先取トーナメント
10/27 17:00 毎月恒例 バカバカパッション大会 ◆店内にて告知

群馬県

★プラボ前橋店
前橋市天川大島町3-3-6 027-223-7773
10/7 17:00 前橋鉄拳4王決定戦 4thStage
◆タイムリリースキャラ使用可、3本先取
10/8 17:00 VF4最強決定戦2ndStage ◆3本先取、ステージは当日発表
10/14 17:00 バカSP王決定戦・秋 ◆曲・パートとも抽選の対戦方式
10/21 17:00 CAPCONvsSNK2 1stBattle ◆使用キャラ全戦固定
10/28 17.00 スパ2Xアルティメット
◆2キャラ持ち（同キャラ不可）、当て投げ、完全待ち、あり。

★伊勢崎ナムコランド
伊勢崎市宮子町122-2 0270-26-6750
10 7 21 18 00 鉄拳4大会

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 029-221-1001
10/7 11:30 VFR開幕戦 ◆3on3、ちび太他による組み手。受付12時半まで
10/14 14:00 第4回CAPCOM VS. SNK2 3on3大会
10/20 15:00 オラタンVer5.66ランキングバトル
10/27 ------- VF4お得デー ◆内容は来てからのお楽しみ

★ハイテクランドSEGA ミナミスポーツプラザ
ひたちなか市東大島2-11-11 029-274-4124
10/27 14:00 セガ東日本VF4道場対抗戦 ◆2on2チーム対抗戦

埼玉県

★大宮ビッグアップル
さいたま市宮町1-9 湯沢ビル 048-642-3053
9/30 14:30 第3回ガンダム大会
◆DXでのタック線トーナメント形式。3組で決勝戦
未定 14:30 第1回格ゲー王決定戦
◆お客様の声でルール決定！ ご意見を受付中です

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 0492-84-1234
10/7 10.00 格闘ゲームフリープレイ
◆GGX、CAPCOM VS. SNK2、鉄拳4等、
10/28 12:00 音ゲーフリープレイ&大会
◆DDR5th、ポップン6、パラパラパラダイス等

★HAP'1（ホップワン）ゲームチッタ
さいたま市辻8-24-10 048 837 8021
10/7 18:30 第2回VF-GP ◆トーナメント、ランダムステージ、キャラ固定
10/14 17:00 第9回ガンダムベストパイロット選手権
◆2on2トーナメント。ジャンケン選択制
10/21 16:00 ビートマニアⅡDX6大会 ◆スコアアタック

★プラボ上尾店
上尾市柏座1-13-20 048-776-4379
10/14 20 00 プラボ杯鉄拳4大会 ◆毎月第2・4日曜開催

★プラボ春日部店
春日部市小渕201-1 048-760-1016
10.6 鉄拳4大会 ◆県内ナムコ直営店の勝者による決勝も開催予定

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ヒルB1F 0471 44 5597
10/7.21 15:00 ガンダムDX2on2大会
10/9 23 20:00 シューティングフリープレイ
10/14 15:00 CAPCOM VS. SNK2予選大会
10/28 15:00 KOF2000 2on2大会

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F 047-485 2235
10/14 16:00 GGX大会 ◆参加費無料
10/27 9:00 ゲームの日 ◆1h300円で全台フリープレイ。13時まで。
10/28 16:00 KOF2000大会 ◆参加費無料

東京都

★GAME-NEWTON
板橋区志村3-24-3 1F 03 3558-9766
10/7 15:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ◆参加費無料。
10/14 15:00 ストⅢ3rd 2on2大会 ◆参加無料、

★ゲームスポット21新宿店
新宿西新宿1-15-4 03-3343-0010 http://www.spot21.com
10/6 15:00 第2回CAPCOM VS. SNK2トーナメント
◆グルーヴ・キャラは固定。
10/20 15:00 第6回ガンダム2on2トーナメント大会
◆ジャンケンでステージ・軍を決定。一人でも参加可。

★新宿スポーツランド中央口
新宿区新宿3-26-2 03-3352 1637 http://www.spolan.com/ssl-1
9/30 14:00 第4回VF4 KNSP SINGLE BATTLE
10/27 16:00 VF4東京大会最終予選 ◆VFアクセスカード必須。
10月中------- 第2期ランキングバトル ◆詳細はHPで発表。

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ 1階 03-5397-9551 http://www game-exc.com
10/8 11:00 第1回EXC杯ガンダムDX2on2大会
10/21 11:00 10月度EXCCAPCOM VS. SNK2決勝大会
◆両大会とも、当日受付あり・参加費無料

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10 03-5295-2345
10/28 13:00 CAPCOM VS. SNK2大会
10月中 ------- スタッフおすすめ台設置
◆こだわりの特別台を設置。サービス設定もあるか!?

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27立川OECビル2階 042-529-7837
10/6～17:00 VF4フリー対戦会
◆参加費400円で21時まで対戦し放題。毎週土曜日に開催！
10/5,19 16:00 鉄拳4フリー対戦会
◆参加費300円で21時まで対戦し放題。
10/12 17.00 CAPCOM VS. SNK2フリー対戦会
◆参加費300円で21時まで対戦し放題。26日も開催
10/20 17:00 ストⅢ3rd フリー対戦会
◆参加費100円で22時まで対戦し放題、

★立川オスローゲーム第1店
立川市曙町2-3-2 高柳ビル2階 042-527-9399
10/8 13:00 ポッパーズバトルinポップンパーティート
◆ポップン6バトルモードトーナメント。100円でフリープレイ。
10/12 17:00 第1回GGX女性限定対戦会
◆女性限定の対戦会です。参加費100円、フリープレイあり。
10/13 17:00 GGXトーナメント大会 ◆参加費50円。
10/20 15:00 第3回ガンダムDX2on2トーナメント大会
◆ステージ選択はくじ引きで決定。参加費50円。

★立川オスローゲーム第2店
立川市錦町1-4-27 オスロービル2階 042-528-1771
10/6,27 18:00 スパイクアウトFE1人用タイムアタック大会
10/7 18:00 ティンクルスタースプライツ大会
10/8 18:00 VF4大会
10/13 18:00 ワールドヒーローズパーフェクト大会
10/14 18:00 ガンダムDX2on2大会 ◆28日も開催、
10/20 18:00 GGX大会
10/21 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会

★ゲームプラザGAO新小岩店
葛飾区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階 03-3696-5525
10/6～8 体育の日イベント「秋の景品大運動会！」
◆今年も体育の日に、元気良く景品を大放出します！
10/15～21 朝一ワンクレジットサービス
◆開店と同時にスタッフがゲームクレジットを入れていきます。
10/27～31 ハロウィンイベント
◆景品大放出のほかにもステキなプレゼントが……。
10/28 10:00 ゲームやり放題イベント
◆入場料500円で、最大2時間ゲームやり放題になります！
10/28 13:00 第6回ビートマニアⅡDX大会 ◆参加費200円

★ゲームインみとや三河島店
荒川区西日暮里1-37-17 03-3806-6520 http://anzu sakura ne.jp/~rainbow/mikawa/
毎土曜 19:00 VF4ランキングバトル ◆3本制。
毎日曜 15:00 マヴカプ2ランバト ◆9P制。
19:00 CAPCOM VS. SNK2ランバト ◆ノールール 詳細HPにて

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F 03-3220-3402
10/7 11:00 荻窪発！ 漢塾名物「義流茶偽亜」大会
◆第10回月例GGX大会。参加費無料、コスプレ無し（笑）。
10/14 12:00 ソウルキャリバーくるみキュイーン前原ハニャ～ん大会
◆第11回月例大会。3オーダー制、参加費無料
10/14 14:00 アストラスーパースターズ ステラノーバン前原萌え大会
◆第666回大会。忍々猫ぴょん氏も来るよ

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 03-5330-8595 http://www.alpha-st co.jp/
10/7,21 15:00 第4期KOF2000ランキングバトル
10/14 15:00 第6回GGXトーナメント大会
10/28 15:00 KOF2000ランキングバトルファイナル ◆当日エントリー。
9/23 15:00 第2回ガンダムDX2on2トーナメント大会
◆1人エントリー可。ルール等はHPまで。

★GAME-FK2武蔵小山
品川区荏原3-8-7 03-3220-3402 http://www.fk2net.com
10/7 18:00 VF4第2回カレー杯
◆シングル戦、要アクセスカード。参加費200円。
10/21 15:00 VF4第1回レトルト杯
◆初段～9級で、勝率50%以下の方限定大会。参加費200円。
10/28 15:00 VF4レディース大会
◆女性プレーヤーのみの大会です。参加費200円、

新潟県

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 025-286-4117
10/7 13:00 第5回ガンダムDX大会 ◆参加費100円
10/14 13:00 第34回GGX祭 店長誕生日記念？ 女だらけのギルティ大会
◆男性は女装（GGXコスプレ）&ランダムキャラで参加可。
10/28 13:00 第6回CAPCOM VS. SNK2トーナメント大会
◆すべて当日受付、参加費100円

★O・K CORRAL
燕市大字佐渡2853 0256-66-3898
10/12 21:00 オラタンVer.5.66 6th BATTLE ◆無料。当日受付あり。
10/20 21:00 ガンダムDXトーナメントBATTLE ◆100円。当日受付あり
10/27 21:00 VF4 2nd BATTLE ◆参加100円。当日受付あり

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内 025-248-6088
毎木曜 19:00 CAPCOM VS.SNK2大会 ◆月間ポイント制。受付18時～。
10/12 20.00 VF4ガチンコゲーム大会 ◆トーナメント制。受付19時～。

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 0258-36-7737 http://www4.kiwi-us.com/~glad/
10/7 14.00 CAPCOM VS.SNK2シングル大会 ◆シングルモード使用
10/14 14:00 鉄拳4大会
10/26 21:00 第4回ZERO3ばんnight大会
10/27 14:00 第2回GGXレディース大会 ◆女性限定
10/28 14:00 第5回GGX大会

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1階 025-245-9631
10/6 21:00 第4回ストⅢ大会 ブロッキング選手権
◆参加無料、4本先取、総当たり戦。
10/7 21.00 第1回ガンダムDX大会
◆参加100円・タッグ戦トーナメント（2人1組）
10/8 21:00 第19回ソウルキャリバー大会
◆参加無料、5本先取、総当たり戦
10/13 21:00 第3回鉄拳4大会 ◆参加100円。
10/20 21:00 第3回CAPCONvsSNK2 統一王座大会
◆参加100円。グループ、レシオ制限無し。トーナメント戦。
10/27 21:00 第2回VF4大会
◆参加100円。アクセスカード使用不可。トーナメント戦

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1/20 026-228-7434
10/14 13 00 ストZERO3大会 ◆参加無料。
10/28 13:00 第2回鉄拳4トーナメント大会 ◆3本先取5本勝負。参加無料。

★レィディビートル
松本市中央2-1-10 0263-39-4000 http://www1.odn.ne jp/ladybeetle/
10/8 18:30 VF4大会
10/21 18:30 CAPCOM VS. SNK2大会
10/8 18:30 ガンダムDX大会

★プレイシティキャロット松本店
PC松本店は9/24を持ちまして営業を終了させていただきました。
長らくのご愛顧、本当にありがとうございました。

富山県

★ナムコランド アピタ魚津店
魚津市住吉600 0765-23-4214
10/27 13 00 鉄拳4大会 ◆先着16名。28日も開催。

静岡県

★ブリッズ南浜松店
浜松市新橋町1927-2 052-439-1250
10/20 18:00 鉄拳4トーナメント大会 ◆参加無料、定員32名。

愛知県

★ゲームプラザトンガ王国
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F 052-452-0304
10/7 13:00 第17回ティンクルスタースプライツ大会 ◆参加無料

★プラボ中川店
名古屋市中川区富田町大字新家永割1176-1 052-683-8765
10/7 ------- 鉄拳4スペシャルイベント ◆開発者を招待してのイベント

★プラボ名古屋店
名古屋市熱田区新尾頭2-4-14 052-683-8765
10/8 ------- 鉄拳4スペシャルイベント ◆開発者を招待してのイベント

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1 24-9 06-6317-0433 http://www.challenger-am com/
10/7,21 9:00 VF4フリーイベント ◆参加費500円。定員30名。
10/13 18:00 ソウルキャリバーフリーイベント ◆参加費300円。
10/7 17:00 ガンダムDX鴻口可南大会
◆二人1組トーナメント戦。8,14,21日も開催。
10/28 15:00 第17回ソウルキャリバー特技はにゃんにゃん大会
毎土曜 18:00 VF4鴻口可南おはスタ生出演中大会
◆トーナメント戦。上位はリーグ戦の場合あり。
毎日曜 ------- BMⅡDX6th&ポップン6フリーイベント
◆1台600円、2台1000円。定員20名。

★チャレンジャー堺東店
堺市北河原町2-1-31 キラクビル1F 0722-23-9915 http://www challenger-am com
10/7 17:00 第4回ガンダムDX大会
10/21 17.00 ギター6th&ドラム5thセッション大会

★チャレンジャー追手門店
茨城市西安威1-5-21 0726-43-4444 http //www.challenger-am.com
10/1 13:00 第3回ガンダム2on2大会 ◆DX2on2に変更の可能性あり。

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 06-6389-8072 http://www challenger-am.com
10/6 18:00 ガンダムDX大会
10/13 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会
10/20 18:00 ガンダムDX大会
10/27 18:00 VF4大会
※いずれの大会も参加費無料。

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 06-6994-7476 http://www.challenger-am.com
10/14 17:00 ガンダムDX大会 ◆二人一組のトーナメント戦
10/28 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会
◆トーナメント制、キャラ&グルーヴ固定

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F 06-6357-6677
10/6～16:30 第3～6回VF4大会 ◆毎週土曜開催、要アクセスカード
10/7 14:00 ぷよぷよ通特別大会 ◆もしかしたら公式大会!?
16:30 ドラム5th&ギター6thセッション大会
10/8 16:30 第3回CAPCOM VS. SNK2大会
10/14 16:30 第2回ガンダムDX大会 ◆2on2タッグトーナメント戦。
10/21 16:30 第3回KOF2000大会
10/28 16:30 DDR MAX大会
9/29 16:30 第3回GGX大会

★ナムコ プラボAV'S店
大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY南館2階 06-6644-2810
10/6 19:00 ソウルキャリバー大会 ◆シングル戦、無料、受付18時まで。
10/14 19:00 KOF98大会
◆参加無料。受付18時まで。大会後2時間300円フリープレイ。
10/18 ------- 1日中フリーイベント「死ぬまでやり尽くせ」
◆ビデオゲーム全台フリープレイ。前売1500円、当日1800円。
10/20 19:00 ソウルキャリバー大会 ◆ペアタッグ戦、参加無料 受付18時。

★game pointシャトーEX
大阪市都島区東野田町3-9-3 06-6882-4801
10/7 15:00 餓狼伝説スペシャルTOURNAMENT
◆受付は10/1～当日14時半まで

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14 072-823-1160
10/7,21 14:00 ストⅢ3rd関西ランバト
◆予選リーグを勝ち抜いた選手で決勝トーナメント
10/20 20:00 元祖・侍魂Wトーナメント
◆全員の順位を決定するため、2トーナメントを同時進行。

★枚方 アミューズメントギガ
枚方市禁野2-1 0728-49-4161
10/27 17:00 CAPCOM VS. SNK2「尽きよレシオの匠」大会

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G-ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
Junon9月号を血眼になって探しています。ナコルルの格好したあいぼん見るまでは死んでも死にきれねえって気分だよ（死になさい）。ネットに画像落ちてるんだろうけどね。 dragon@blue.interq.or.jp

他人とは思えない親近感を覚える自分が凄くイヤだ。

あんま先月号と状況変わっていません。

「で、アルカデ編集部員でもない自分がこんな事を言うのはおこがましいんだけど、あのコラムはもう潮時なのでは……。ここ3、4号のジョイトルは読むのが辛いよ。

つーか、怖い。枯れていくゲームを見るのが怖いのか、それに気付かされるのが怖いのか、ゲーキチ・ドラゴンが枯れていくのを見るのが怖いのか。さてどれなんだろう？」。

いろんなメールをもらいました。直接電話をかけてくれた方もいました。みんな暖かかったです。でも相変わらず枯れてます。また正直言って、筐体にコイン入れたりプレステ2のトレイにソフトを乗せて押し込むのが怖いです。

「お好み焼きドンブリを発明したよ〜！」強引にテンション上げて、こんな家族じゃあいかんだろ〜、と休日のグータラモードな自分にムチ打って街に出る。

出回り始めた「バーチャ4」をプレイしてみても、あの頃と同じく結局「しゃがみⓅ」で相手の動きを止めてる自分が凄くイヤだ。

期待の「斑鳩」をロケで見て「これがシンプル1500で出たら面白いだろうなあ」と考える自分が凄くイヤだ。

アルカディア先月号「魂を籠める者」のインタビューで、板垣氏（テクモ）の「鉄拳4は見ましたけど、ちょっとどうにもコメントのしようがない、というのが正直なところです。」というのを読んで「あんたが言うな！」と憤る自分が凄くイヤだ。

地方都市で起きた幼女誘拐2人組の部屋を見て、他人とは思えない親近感を覚える自分が凄くイヤだ。

「自分の座標軸がブレてんだろうな〜」と、何となく感じている。

ゲーム系出版者だったことをカサにして、都合よくビデオゲームを「娯楽の対象」か「思考の対象」として使い分けている僕がいました。

いい立場だよね。なまじ知り合いが多いせいでネタはあるし好き放題書けるページもあるくせに、クレームがついて仕事が減って生活に直接影響があるわけじゃないから毒も吐き放題だし。

ただのプレイヤーなのか、業界内のパイに入ってカタチだけでもビデオゲームの未来を憂いてるのか。雑誌やネットの記事のおかげで裏事情に世界一精通するようになった日本のビデオゲーム愛好家だけど（当たり前のようにゲームファン向けのゲーム雑誌に業界ニュースが載ってるんだぜ？）、自分の立ち位置というかビデオゲームに対する姿勢が定まってないと[illegible]興味を失い、離れていくんだろうなあ。

あ、そうか。

仲間が減るのが嫌なのか。

ヒサブリ（サ☆ビ〜ス）に訪れた新宿スポット21。対戦台は5台で、日曜の午後というせいか知った顔はなし。ほぼ例外なく筐体に刺さっているカードを見て気付いた。

結局こういうことなのだ。ウチらプレイヤーは情報に対して受け身を取ることしか出来ない。別にリングネームなんて画面に表示されるより、アンタの口から直接聞きたいよ。そもそも周囲が自然に付けてくれるもんじゃなかったのか？（俺の「バカ龍」とか）

同じゲーセンにいながら親指シフトの掲示板で挨拶？

ケンカ？ ナンパ？ ローカルコミュニケーションですらコントロールされ、それが当たり前になっていく状況は滑稽の一言に尽きる。

以前、「ダービーオーナーズクラブ」の改造データが問題になったけど（何故かこの業界ニュースは、まるで報道されませんでした）、別にいいじゃん。データ改造カードのみ受け付けます、なんてゲーセンがあっても。「ペペロンチーノにチーズかけたっていいだろー!!」な気分。カードは誰とでもコミュニケできるパスポート、対戦成績も記録可能だろ〜、なんて口当たりのいい言葉を鵜呑みになんかできないよ。創られたコミュニティに対してどう関わっていくか、何が可能なのか。それについて考えるのもビデオゲームの一部だと思う。

冒頭に引用させてもらった友人からのメールを再び。「ところで「怒首領蜂II」の攻略が掲載されないのは、アルカディア側の回答として受け取っていいのでしょうか？ こういう事こそDragonLEE（本名じゃなくてね）に書いてほしかった」。

ちょっと生きるヒントになったよ。ありがとう。

編集者談！ 悲しいかな、ジャーナリズムとはマスメディアの機能の一部であり、崇高な理念に基づいて真実を説くことを良しとする読者もいれば、あくまでマスコミュニケーション（情報）を好む輩もいるわけで。たかが娯楽情報なのか、そこに崇高な理念を介在させることが困難なことは、特に近年流行りの双方向メディアの下劣さを見れば明らかだったりするでしょ。

ゲーム100連発!!

39th AMUSEMENT MACHINE SHOW

2001年9月20日(木)〜22日(土)の3日間に東京国際展示場で開催された「第39回アミューズメントマシンショー(AMショー)」。56社にのぼるアミューズメント関連企業による、約2000台のゲームマシンを一堂に会した年1回のお祭り的イベントだ。

このコーナーでは、AMショーで発表された最新ゲームを一挙に紹介しよう! 気になるタイトルは、いくつあるかな?

DERBY OWNERS CLUB II

出展作
●ダービーオーナーズクラブII
●電脳戦機バーチャロン フォース (P32〜35)
●パワースマッシュ2

Hitmaker

ヒットメーカーの見どころは、『ダービーオーナーズクラブII(以下DOCII)』だ。もちろん「II」と付くからには、それなりのワケがある。

前作では、各馬の得意な脚質いかんで、ほぼレース内容が決まってしまっていたと言っても過言ではない。しかし『DOCII』ではその「脚質」が見直されている。ある程度得意なレース展開はあるが、レース中の駆け引きがさらに楽しめるようになったのだ。

また、ゲームパートも、調教と出走のどちらかを選択する形式で、ひたすら調教して馬を育てることも可能だ。獲得賞金による持ち馬のランク制度が導入されたことで、同レベルの馬としか戦うことができなくなったことも大きなポイントだ。音声合成技術が進み、自分の持ち馬の名前を実況で呼んでもらえることも嬉しい変更点だ。

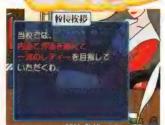
まだまだ楽しめそうな要素が満載の『DOCII』。早くゲームセンターで遊びたいよね!!

愛馬のしぐさに細かい表情が加わり、前作以上に愛着が湧く。調教後や調教中の感情表現アイコンなども追加され、馬の成長やコンディションに合わせた調教を考えていく必要もある。

今度のバーチャロンは2対2! より高度に進化する本作に、キミは付いて来られるか!?

テニスも2対2! 今年のヒットメーカーの隠れテーマはチームバトルなのか!?

出展作
●頭文字D Arcade Stage
●La・キーボーデュ

セガ・ロッソの目玉は、ヤングマガジンで絶賛連載中のコミックス「頭文字D」を題材にした1対1の峠バトルレースゲーム。磁気カードシステムの採用により、車種・ポイントなどが記録される。溜まったポイントでチューニングパーツを購入することもでき、オリジナルマシンで継続して遊べるのだ！

「La・キーボーデュ」。クイズ系問題の回答を、キーボードで入力して答えるのだ！
（写真左）ロケテストでは、カップルを中心に盛り上がっていた。

出展作
●ザ キング オブ ルート66

99年末にセガから発売された、18ホイーラーを憶えているだろうか？　今作はその流れを汲むタイトルだ。ハデに爆走して楽しもう!!

広大なアメリカ大陸を横断する「ルート66」を舞台に、大型トレーラーが大爆走する！　音声認識により、ゲーム中で登場する他のトラッカーと交信し、コンボイ走行（スリップストリーム？）ができたり、あちこちに存在するオブジェクトを蹴散らしながら爆走することができる、気持ちのいいゲームだ！

出展作
●シャカっとタンバリン！超PowerUp チュッ！
●ルパン三世 THE SHOOTING
（ウウ エンターテインメント P38〜39）
●お祈り大明神
●斑鳩　ほか多数

シャカタンの新バージョン「シャカっとタンバリン！超PowerUpチュッ！」が早くも登場！　今度は「ビギナーモード」と「協力プレイモード」が追加され、ますます楽しめる！　ビギナー〜は初心者向けのモードで、タンバリンを叩く場所が三つに減っている。協力〜は二人同時プレイ専用で、一つのゲージを二人で共用しながら遊べるのだ。もちろん、気になる新曲もモリモリ追加されているぞ！

収録曲は「ザ☆ピース！」「ミニモニ。テレフォン！リンリンリン」「慎吾ママの学園天国〜校門篇〜」「Can You Keep A Secret？」「UNITE!」「波乗りジョニー」「ロージー」「3カウント」をはじめ、全30曲を予定！

密かにコスチュームも変化していたり、背景が追加されたりと、今までのマイナーチェンジとは違い、「Ⅱ」と呼んでもいいくらいかも!?

この他、セガブースには期待のSTG『斑鳩』も登場。シューター諸君、もうしばらくの辛抱だ！
　メダルも注目タイトルが多かったぞ。和風テイスト満載のプッシャー&スロット『お祈り大明神』、そして実馬データやレース数が増加した『スターホース2001』。最後はあの汽車が走るプッシャー『銀河鉄道999』。どれもやりごたえ十分のマスメダルゲームだ。

お祭りの演出、御輿みたいな筐体と和風一色で飾られた『お祈り大明神』。10人同時プレイできる大型筐体。ビデオスロットをのんびり、チャキチャキと楽しんでしまおう。

スロット画面もこの通り「和」。

シューティングファンは待ちに待った、トレジャーの新作『斑鳩』も出展された。

出展作
- ディア ハンティング
- SEVENTIES RIDERS
- パチスロレヴォリューションシリーズ
- ジャングルカーニバル　ほか多数

出展作
- クレオパトラフォーチュン＋（プラス）
- モンスターファームジャンプ
- どきどきアイドル スターシーカー

タイトーから発売されたクレオパトラの続編『クレオパトラフォーチュン＋（プラス）』（開発アルトロンが、テクモブースにて出展された。ゲーム内容は、いわゆる落ちモノパズル。この他、『モンスターファームジャンプ』も参考出展された。

パ・パ・パ・パトラ子健在！　うひょー!!
でもなんでアルトロン？

『セブンティーズライダーズ』。プッシャー+スロットで目指せジャックポット！　バイクのギミックに注目。

実写のような野山を舞台に鹿をハンティング！　鹿の生態を見切ってシュートするのだ。

子供用のマスメダル『ジャングルカーニバル』。簡単なルーレットで小銭（小メダル？）を稼いでみては？

「パチスロレヴォリューション」シリーズ新作「大ガメラ」。

同じく新作のパチスロ「HB（ハードボイルド）」。ゲーセンのパチスロは当たりやすいぞ！

サミーのビデオゲームは、『ディア ハンティング』が唯一の出展タイトル。サミーアメリカ開発のガンシューティングで、鹿の生態行動や自然環境を意識するというリアルさが特徴だ。動き回る鹿が視界から消えるまでに倒せばステージクリア。一撃必殺やショットガン型、発射音がせず鹿に気付かれにくいサイレンサー型などガンを選ぶことも可能だ。リアルなハンティングを満喫してみよう。
　メダルゲームの注目は、『セブンティーズライダーズ』。シックスティーズドリームの続編となるプッシャー&スロットゲームだ。パチスロメーカーならではの技をゲーセンで堪能しよう！　もちろんパチスロの移植作『パチスロレヴォリューション』新作もあり。

日本人は、みな侍の心を持っているものである。その魂をくすぐるイカス筐台デザインがこれだ！

出展作
- 剣 -TSURUGI-
- pop'nmusic7
- beatmaniaⅡDX6th style
- drummania5thMIX　ほか多数

※このページで紹介している画面写真、筐体デザインはすべて開発中のものです。

業界初！ これが刀型入力デバイスだ!!

気になるゲーム内容だが、主人公の「忍之介」が悪人を斬って斬って斬りまくる！ という、単純明快なストーリー。

特徴的な刀型の入力デバイスは、3Dセンサーシステムによって直感的な操作が可能！ 当然ながら反力も感じられるような仕組みになっているので、臨場感も存分に楽しめるのだ！ イカス!!

画面左に表示されているろうそくがプレイヤーの体力ゲージとなっている。右下は必殺技ゲージで、ゲージが溜まるとすごい攻撃が!?

敵との間合をフットペダルで調節し、いかに正確に、いかに素早く刀を振ることができるかが勝負を決める！

ポップンといえば、この筐体！ シリーズを並べているお店もあるとか。

今冬巷のゲームセンターに登場予定の『ポップンミュージック7』。

ユーザー参加型のインターネットキャンペーンも大盛況！ 新キャラクター3名の名付け親を募集したり、プレイヤーの人気曲をゲームに登場させるため、人気曲リクエストで反響が多かった曲はリミックスされて今作に採用されたりと、ファンにとっては嬉しい限り。前作で好評だった、お店とプレイヤーの連動企画もあるぞ！

気になる曲目も、パーキッツ、新堂敦士、ナチュラルベアの新曲や、新ジャンルの楽曲も山盛り追加され、70曲以上も楽しめるのだ。

IIDX6thstyleに新規で収録される曲の一部を紹介しよう！

ジャンル	曲名	アーチスト
HOUSE	Bluederry Stream	dj TAKA
TRANCE	Colors(radio edit)	dj TAKA
TRANCE	fly through the night	Mr.T
DANCE POP	Free Style	Shapes
HYPER TRANCE	DIVE ～ INTO YOUR HEART ～	NAOKI feat.PAULA TERRY
TRANCE	L'amour et la liberte	NAOKI underground
LOUNGE POP	Linus	LEGO STUDIO
RAVE	Y31	tiger YAMATO
DRUM'N'BASS	G2	Aya
ROTTERDAM	rottel-da-sun	sampling masters MEGA
DISCO	Wow Wow 70's	sampling masters AYA
JAZZ ARGENTINO	Five Regrets	Osamu Kubota
HOUSE	19,November	good-cool
ROCK	Buffalo	good-cool fert. Hideo Suwa
2STEP	M-02stp.ver1.01	Shoichiro Hirata
SUPER EUROBEAT	PARAPARA PARADISE	DOMINO

IIDXシリーズ史上、最大の収録数で、120曲を超える楽曲が楽しめる！　新曲も30曲以上追加される予定。

ゲームオプション変更機能の充実や、アナザー、アナザーダブルなども用意されており、マニアも納得の作品だ。

CPU戦（写真左）と対人戦（写真右）を両方楽しめる、新機軸の「モンスターゲート」。メダルゲームでありながら、その内容はマニアック。くり返し遊べるシステムは中毒性をもはらむ出来映え。今秋～冬にかけて全国各地のゲームセンターに出荷されるのが待ち遠しい！

本誌でも連載を開始している『モンスターゲート』を始め、ビーマニ最新作の『DDRMAX DanceDanceRevolution6thMIX（以下DDRMAX）』、『ザ・警察官～全国大追跡スペシャル～（体感ガンシュー）』、『ジュラシック・パークIII』（ガンシュー）なども出展された。

中でも『DDRMAX』は踏みっぱなしアクションの追加や、難曲「パラノイア」に替わる高難度譜面登場！　といったゲーム性の話題から、女性ボーカルユニット「BeForU」やソロデビューを果たした「小坂りゆ」との連動など、話題は盛りだくさんだ。

この秋もコナミは熱い！

キターフリークス6thMIXとのセッションも充実。新曲は、全曲がセッションプレイできるのだ！

SMASH COURT PRO TOURNAMENT

目にまぶしいウィンブルドンの芝。試合が進むと徐々に芝が薄くなったり……？

出展作
●湾岸ミッドナイト（P36～37）
●スマッシュコート プロトーナメント
●ことばのパズル もじぴったん
●テクニクビート（仮称）　ほか多数

namco

『ことばのパズル もじぴったん』。頭をまるーくして、いろんな単語を駆使しよう。

ナムコの新作イチ押しは、『スマッシュコート プロトーナメント』と『湾岸ミッドナイト』。前者は、世界のトッププレイヤーが実名で登場する3Dテニスゲーム。選手だけじゃなく、ウィンブルドンなど有名コートも緻密に再現されているのだ。お気に入りの選手でセンターコートの気分を味わおう。4人対戦ダブルスも熱いぞ！

『ことばのパズル もじぴったん』はクロスワード風の新機軸ゲーム。マス目に文字を並べて単語を作るのだ！　単純だけど、奥深いゲームだぞ。

どのハムスターがドングリを持ってるか当てるゲーム『どんぐりど～こだ？』。ちなみにプライズマシンです。

小鳥の口にエサを投げ入れるゲーム『おやつちょ～だい』。これまたプライズマシン。

『じゃんけんしようよ！』。じゃんけんゲームでプライズマシンです。

無差別・軽量級・女性の3クラスから選択できる。必殺ストレートでランクトップを目指せ。

製品ラインナップの広さもナムコの特徴。今回も各ジャンルから新作が登場だ。『ノックダウン2001』は、ありそうでなかったサンドバッグ型パンチ力測定マシン。サンドバッグが派手に動く仕掛けでストレス解消だ。メダルでは、誌面でもおなじみのシューティングメダルシリーズの『ハッピープラネット』がオススメ。モニターで跳びはねるキャラをメダルで撃ち落とすのだ。ガンシューに自信ありでも難しいぞ。

子供向けメダル（通称ジャリメタ）の『ねこショット』。ボタンを押して、ネコを発射(!)。うまく島に着地できればメダルゲット。スゴイゲームだ……。

シューティングメダルシリーズ新作。メダルを発射する以上に、メダルを補充する作業が攻略のカギとなる！

数字が書かれた城を数の小さい順に積んでいくパズルゲーム。

同じパネルが揃えば、マークに応じてランナー出塁。点を取れ！

ReSULTSを分析して、次の列では正解を増やしていこう。

コンシューマシリーズからの移植作・アリカ「テクニクビート（仮称）」。アッと驚く曲が搭載されているらしい。　※画面は開発中のものです。

ナムコから出展されたアリカの新作ビデオゲーム『テクニクビート（仮称）』。ステージ上に現れる波紋（マーカー）にキャラを移動させ、波紋の広がりに合わせて、ボタンを押していく音ゲータイプのアクションゲーム。アリカ初のシステム246タイトル。キャラクターが妙にかわいかったり……。

もうひとつ忘れちゃいけないのが、筐体1台で3ゲームを遊べてしまうメダルゲーム『ファンキューブ3』。今回搭載されたゲームは、野球をモチーフにした神経衰弱「パネルマッチ ベースボール」、落ちもの系で城を積み重ねていく「五段重ね将軍」、推理とカンでボールの並び順を解き明かす「シークレットカラー」の3種。記憶力、反射神経、推理力と各ゲームで必要なスキルが異なる奥深いメダルゲームだ。

プライズマシンは子供向けの3タイトルの他に、「名称未定！」という新型クレーン機も登場した。アーム（爪）の幅が調整できるという我々ユーザーにとっては、画期的な機能を搭載しているのだ。これで、でかい景品も入れ喰い！

BANPRESTO

出展作
- ●ロボゲッチュ！
- ●プチポンコレクション
- ●キャラクターメダルシリーズ
- ●機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX （P26～31）

カプコン開発の『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』を出展したバンプレスト。自社製品では、年末から来年に発売となるプライズを多数展示したほか、プライズマシンやメダルゲームも出展していたぞ。

『ロボゲッチュ』は、1レバーでショベルカー型ロボットの前後・回転運動を制御し、フィールドに転がるボールをすべてゴールに押し込むと景品がもらえるのだ。操作感の微妙なもどかしさに熱くなってしまうぞ。

メダルゲームでは子供向けの『キャラクターメダルシリーズ』が新作。ワンピース、ポケモン、仮面ライダーと新旧人気キャラが揃い踏み。残りメダルが1枚になったときはコレで2倍に増やして遊ぶべし!?

ボタン1個で簡単に遊べて、アッサリ結果が出るのが、ジャリメタのいいところ。時間もメダルもないときはコレが一番。

キャラクターメダルシリーズ 第1弾

ゲームで失敗しても景品がもらえるガチャガチャみたいな『プチポンコレクション』。当たれば、景品が2～3個になるのだ。

リモコン型プライズ『ロボゲッチュ』。失敗しても、プレイ時間延長になるチャンスゲーム付き！

出展作
- 兎ー野性の闘牌ー
- ねんど玉パズル お天気ころりん
- 式神の城（P104～107）
- カプリチオサイクロン ピュア　ほか多数

©伊藤誠/竹書房/近代麻雀オリジナル

高校生を中心とする代打ち集団ZOOを描いたストーリー。彼が主人公の武田 俊（コードネーム：兎）。麻雀ゲームらしからぬキャラクターが人気を博している。

タイトーの目玉は、近代麻雀オリジナル（現在は増刊号・ウィニング）連載の麻雀マンガがそのままゲームになった『兎野性の闘牌』。ゲームシステムは、2対2のチーム戦対局。パートナーを選び、東局終了時の合計点で勝敗が決まるのだ。パートナーを気にしつつ、対局を進めていくスリリングさが魅力である。もちろん二人同時プレイも可。

この他は、タクミの新作『ねんど玉パズル お天気ころりん』、アルファ・システム『式神の城』。『お天気～』は、クレイアニメキャラクターがかわいい対戦パズルゲームだ。

『ねんど玉パズル お天気ころりん』。
カーソルでお天気玉の位置を入れ替え、同色を縦・横・L字に4つそろえて消していく。

これらプレイヤーが見知ったメーカー以外の出展作は、ディストリビューターのエイブルコーポレーションから、メトロ開発の『撃牌砦／雀スペース』が出展された。麻雀牌を使用したパズルゲーム2種が1基板で遊べるのだ。「撃牌砦」は牌を発射し、順子・刻子を作って牌を消していく。「雀スペース」は、キューブから牌を抜き取り、3つ以上の順子・刻子を作り消していくゲーム。じっくりと考える前者とひらめきで勝負する後者、二度美味しいゲームだ！

ほかに、韓国産の『バグバスターズ』という、殺虫スプレー型デバイスを使用したガンシューも出展されていた。

メトロ製の『撃牌砦/雀スペース』。
左が「撃牌砦」、右が「雀スペース」

特報！

10年の時を経て、あの感動が帰ってきた！
スターブレード"オペレーション ブループラネット"（仮）

夢の前方天球型スクリーンを実現！　その迫力は、4角モニターの比ではない!!

'91年に登場以来、爆発的な人気を誇った『スターブレード』の続編が登場。「O.R.B.S（※）」という汎用筐体のゲームとして参考出展されていた。

ゲーム内容は、自機移動が強制されるタイプであり、プレイヤーは照準合わせとショット攻撃を行なう。このあたりは前作と同様だ。

特筆すべきは、映像画角が180度の半球型スクリーンと5.1chのサウンドシステム。上下左右の前方半分をほぼ埋め尽くす画面の大迫力は、まさに衝撃的……いや、感動的とすら言える。

この『スターブレード』。ファンなら夢にまで見たシステムと、その期待を超越せんとした激しい作り込みを感じる。

アーケードゲームだから実現した「嬉しくなるほどのやり過ぎ感」を、1日も早くゲームセンターで体験したいものだ。

※O.R.B.S.（オーバー リアリティ ブースター システム）：本文中の視聴覚システム以外にも、システム基板やコントロールパネルにについても考慮された汎用筐体の名称。

出展ブース企業名	ゲームタイトル	ジャンル	開発メーカー等	基板	備考
コナミ	剣 -TSURUGI-	時代劇体感アクション	コナミ	-	
	ジュラシック・パークIII	ガンシューティング	コナミ	-	
	DDRMAX DanceDanceRevolution6thMIX	BEAMANI	コナミ	-	
	ビートマニアIIDX 6thstyle	BEAMANI	コナミ	-	
	ポップンミュージック7	BEAMANI	コナミ	-	
	ドラムマニア5thMIX	BEAMANI	コナミ	-	稼働中
	ギターフリークス6thMIX	BEAMANI	コナミ	-	稼働中
	マンボ ア ゴーゴー	BEAMANI	コナミ	-	テーブルタイプ
	ザ・警察官2 ～全国大追跡スペシャル～	モーキャップ	コナミ	-	
	フォーチューンオーブ	メダル	コナミ		
	スロットモンスター	メダル	コナミ		
サミー	ディアハンティング(仮)	ガンシューティング	Sammy USA	UV3	11月稼動予定
	70sライダーズ	プッシャー	サミー		10月稼動予定
	パチスロレヴォリューション	パチスロ	サミー		
	トリプル・ドロー・ジョーカーズ・ワイルド	シングルメダル	サミー		参考出展
	スライダーキャッチャー	プライズ	シーディーエス		
	ジャングルカーニバル	キッズメダル	北日本通信工業		10月稼動
	ぱちキッズ	キッズメダル	サミー		11月稼動予定
	キッズメダルコレクション新シリーズ	キッズメダル	サミー		参考出展
セガ	ルパン三世 THE SHOOTING	ガンシューティング	ワウ エンターテインメント	NAOMI GD-ROM	参考/12月予定
	ザ キング オブ ルート66	ドライブ	SEGA-AM2	NAOMI2	参考出展
	ダービーオーナーズクラブII	競走馬育成シミュレーション	ヒットメーカー	NAOMI	参考/10月予定
	電脳戦機バーチャロン フォース	3Dアクションシューティング	ヒットメーカー	NAOMI2	10月予定
	パワースマッシュ2	スポーツ	ヒットメーカー	NAOMI	10月予定
	頭文字D Arcade Stage	ドライブ	セガ・ロッソ	NAOMI2	参考/12月予定
	La・キーボーデュ	バラエティ	セガ・ロッソ	NAOMI	参考/11月予定
	シャカっとタンバリン！ 超PowerUp チュッ！	音楽ゲーム	セガ	NAOMI GD-ROM	参考/11月予定
	斑鳩	シューティング	トレジャー	NAOMI GD-ROM	稼働時期未定
	お祈り大明神	メダル	セガ		参考出展
	スターホース2001	メダル	セガ		11月稼動予定
	銀河鉄道999 GALAXY EXPRESS	メダル	セガ		12月稼動予定
	UFOキャッチャー7	プライズ	セガ		参考/11月予定
タイトー	BATTLE GEAE2v	ドライブ	タイトー		参考出展
	VR-Racer（BATTLE GEAE2）	稼働筐体	タイトー		参考出展
	兎 ～野性の闘牌～	麻雀	翼	TAITO G NET	参考出展
	ねんど玉パズル お天気ころりん	クイズ	タクミコーポレーション	TAITO G NET	10月稼動予定
	式神の城	シューティング	アルファ・システム	PSX	稼働中
	カプリチオサイクロンピュア	クレーン	タイトー		
	ワンダークラッシュ	プライズ	タイトー		
	ポストペットファンファクトリー	コーナー	タイトー		
ナムコ	スターブレード オペレーションブループラネット（仮）	スペースシューティング	ナムコ	SYSTEM246	参考出展
	湾岸ミッドナイト	ドライブ	ナムコ	SYSTEM246	
	スマッシュコート プロトーナメント	スポーツ	ナムコ	SYSTEM246	
	波侍	スポーツ	ナムコ		
	ことばのパズル もじぴったん	パズル	ナムコ	SYSTEM10	
	ノックダウン2001	パンチングゲーム	ナムコ		
	ツッコミ養成ギプス	漫才	ナムコ		参考出展
	テクニクビート（仮）	音楽ゲーム	アリカ	SYSTEM246	
	ファンキューブ3	メダル	ナムコ		
	ハッピープラネット	メダル	ナムコ		
	ねこショット！	メダル	ナムコ		
	ぱっくんレストラン	メダル	ナムコ		
	新型クレーンゲーム	プライズ	ナムコ		
	おやつちょーだい	プライズ	ナムコ		
	じゃんけんしようよ！	プライズ	ナムコ		
	どんぐりどーこだ！	プライズ	ナムコ		11月稼動予定
テクモ	モンスターファームジャンプ	アクション	テクモ	PSX	
	クレオパトラフォーチュン＋（プラス）	パズル	アルトロン	NAOMI	
	どきどきアイドル スターシーカー	パズル	グレフ	NAOMI	稼働中
バンプレスト	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	3Dアクションシューティング	カプコン／バンプレスト	NAOMI GD-ROM	稼働中
	ウルトラマン Fighting Evolution	対戦格闘	バンプレスト		参考出展
	ロボゲッチュ	プライズ	バンプレスト		11月稼動予定
	仮面ライダーレッツゴーライダーキック！	メダル	バンプレスト		
	テレビアニメ「ワンピース」お宝いただきルフィ海賊団	メダル	バンプレスト		
	ポケットモンスター メダルをゲットだぜ！	メダル	バンプレスト		
	プチポンコレクション	プライズ	バンプレスト		
アルゼ	スロシアムシリーズ	パチスロメダル	アルゼ		
	キャノンシップII	メダル	アルゼ		
	PP-AA01	プライズ	アルゼ		
	CP-AA02	プライス	アルゼ		
アトラス	やまとなでしこ	シールベンダー	アトラス		
	プリント倶楽部2	シールベンダー	アトラス		
エイブルコーポレーション	撃牌嶨/雀スペース	パズル	メトロ	SYSTEM10	12月稼動予定
	スパイラルチャンス	プライズ	エイブルコーポレーション		11月稼動予定
	射的名人	プライズ	エイブルコーポレーション		10月稼動予定
	スーパーライブボディ	メダル	エイブルコーポレーション		
大平技研工業	釣れるんです！ハイ	プライズ	大平技研工業		
	オークションクラブ	プライズ	大平技研工業		
	パンチダウン	パンチングマシン	大平技研工業		
	キックアップ	キックマシン	大平技研工業		
	プリキューブ	シールベンダー	大平技研工業		
	フォーポケット/チビポケット	プライズ	大平技研工業		
カトウ製作所	ファンシーリフターツイン2	プライズ	カトウ製作所		
	エクセルラインPJ	メダル	カトウ製作所		
こまや	BIN-TATE	プライズ	こまや		
	ゴーストパンチ	プライズ	こまや		
トーゴ	スマートゴルフ（仮）	メダル	トーゴ		
	バトルファーム（仮）	モグラたたき	トーゴ		
ユウビス	ナイアガラDX（仮）	プライズ	ユウビス		稼働時期未定
	フォーチューンテラー	占い	ユウビス		稼働時期未定
	バルーンショット（仮）	プライズ	SNK		稼働時期未定
リバーサービス	モンスターパワー	パンチングマシン	海外輸入物		
	タイムバスター	プライズ	海外輸入物		
	ソニックビート	プライズ	海外輸入物		
総商	バグバスターズ	ガンシューティング	MIZI Production／EM-Teck		

今月はカプコンキャラはじめゲームキャラ多し！
新登場はあのポップンだ！

2 pop'n music キャラクターウォッチ

コナミ・10月登場・全4種

ついに登場、ポップンプライズ！

ポップンのプライズがこの秋ドドン出るゾ。まずは、アッシュ、タイマー、ユーリ、ボーイのデジタルウオッチだ。

1 カプコンキャラクター プレゼントフィギュアコレクション

バンプレスト・10月下旬登場予定・全18種

3 ソニックアドベンチャー2 スーパージャンボぬいぐるみ

セガ・10月中旬登場予定・全5種

10周年記念でぬいぐるみにカムバック！しかも約30センチのスーパージャンボサイズだ。

4 「SUPERクレーンシリーズ」現場監督ー其の壱ー

タイトー・10月登場・全3種

ショベルカー、クレーン、マストクレーンの本格的なリモコン。クレーンは組み立てると77センチにも！

リモコン操作で現場監督！

今度は6キャラ18種！

パッケージの袋は中が見えない。獲ってからのお楽しみだ！　バレッタ、トロン、春麗、ひなた、さくら、モリガンの6種に3パターンで全18種！

布製のふくろ：素直に重心を探そう。リボンの結び目も狙えるか？

ぬいぐるみ：パッケージ無しのぬいぐるみも重心を探し当てよう。

箱パッケージ：箱モノは側面に空けられた穴か、フタの隙間に爪を差し込むべし。両方とも無ければ重心を探そう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに多くみられる大型プライズ。上部にあるラベルを正面からつかむのだ。

吊り下げラベルタイプ：コンビニキャッチャー対応。ラベルを正面に向けることからスタートだ！

吊り下げラベル長細型：基本的には普通のラベルタイプと同じ。でも、本体部分も細いので、ラベルにこだわらなくていいかも。

7 機動警察パトレイバー フル可動フィギュア

バンプレスト・10月上旬登場予定・全4種

今回のパトレイバーフィギュアは、腕ごと交換して武器も付け替えられるぞ。

6 パラッパラッパー ぬいぐるみ

セガ・10月中旬登場・全6種

アニメのパラッパを完璧に再現してるかもしれないぬいぐるみ。全長約20センチ。

5 ガンダムシリーズ MS&サポートシステム

バンプレスト・10月中旬登場予定・全2種

あのZと百式がサポートメカとセットになって登場。全長20センチの豪華版だ。

10 ドンちゃん クリスマス ビッグぬいぐるみ

アルゼ・10月登場・全3種

パチスロ好きなら誰でも知ってるドンちゃんのぬいぐるみ。約30センチのクリスマス仕様だ。

9 ニャンまげスーパージャンボ ぬいぐるみ

セガ・10月下旬登場・全2種

約40センチのデカイニャンまげ。ちなみにテーマパーク「時代村」のマスコットです。

8 宇宙戦艦ヤマト リストウォッチ

バンプレスト・10月上旬登場予定・全4種

古代のコスチューム、モノクロヤマト、零士メーター……、シブすぎるデザインだ。

プライズコンプリート プレゼントコーナー

今月はさらに充実! 全部で4アイテム!
セガ・バンプレストさん、毎度ありがとうです。
応募方法は208ページにあります。

[バンプレスト]
1.カプコンキャラクター プレゼントフィギュアコレクション
5.ガンダムシリーズ MS&サポートシステム

[セガ]
3.ソニックアドベンチャー2 スーパージャンボぬいぐるみ
6.パラッパラッパーぬいぐるみ

12 GUMBY ぬいぐるみ

バンプレスト・10月下旬登場予定・全4種

1953年にアメリカでスタートしたクレイアニメ。おもちゃ屋にある本の中を冒険するというストーリーなのだ。

11 シスター・プリンセス フィギュアキーホルダー第2弾

バンプレスト・10月上旬登場予定・全6種

第2弾登場で全12キャラがそろう。第1弾のコンプリートがまだという人、即ゲットだ。

第6回 ポップンな関係/開発者座談会
『ポップン6』がもたらしたもの 前編

新楽曲を数多く盛り込み、ポップンミュージックの進化型として好評を得ている『ポップンミュージック6』。今回は、『6』を世に送り出した開発陣に作品を振り返ってもらうと共に、新たなる時代の試金石となるであろう『ポップンミュージック7』について語っていただいた。今月はその前編をお届けしよう。

試行錯誤が形になった『ポップン6』

――まずは、多くのユーザーに支持を得て大ヒットとなった『ポップン6』を振り返っていただきたいのですが。

hajime saito(以下saito)　「飽きさせない」趣向を凝らしていくことが大変なんですよ。さすがに6作目ともなると、目新しいことを盛り込んでいくのが大変でした。

――でも、ポップンシリーズは回を重ねても常に「新しさ」を携えて登場していると思います。『6』にも、いろいろな新趣向が凝らされてましたよね。

saito　『6』は、二つの大きなテーマを決めて、開発を進めてきたんです。一つはテレビなどで有名な曲を使うこと、そしてもう一つは、新しい遊び方を提示する「対戦モード」の導入ですね。

　TVなどで有名な曲を取り入れたのは、ふだんゲームで遊ばないような方にもこれを取っ掛かりにしてポップンをプレイしてもらいたい、という意図があったからですね。実際、アニメソングポップンの『アニメロ』シリーズはかなりの好評を得ていました。従来のシリーズとアニメロが融合すれば必ず最強の音楽ゲームができる！というビジョンもありました。

TAMA　対戦モードの導入についても、今までにない新しい「ポップンの遊び方」を狙って入れたものです。チーム全員で試行錯誤を繰り返して、3ボタンを使って対戦という今の形に落ち着きましたが、ユーザーの皆さんからの反響が予想以上に多くて驚いています。

wac　僕は、『ポップン5』まではお手伝いとして参加するケースが多くて、わりと一人のユーザーっぽく外から眺めていられたんです。だから「ここはこうしたほうがいいんじゃないか、ここはこうなってほしいな」と感じていた点を、今回の『6』でここぞとばかりに取り入れさせてもらったという感じですね。それでいて、これまでポップンを遊んでくれたユーザーさんたちに違和感を感じさせないようにしたいなあ、と。かなりムチャな両立を狙ってました。つーかムチャでした(笑)。

shio　今回はシステム的にもサウンド的にも、そしてデザイン的にも試行錯誤の連続で生み出されたものばかりでした。開発中はどきどきひやひやしながら作業を続けていたのですが、市場に出るまではユーザーの反応がほんと心配でしたね。でも実際にプレイしてもらった後は、たくさんの方に好意的に受け止めてもらえてとっても嬉しかったです。

――確かに今回の『6』は、楽曲もキャラクターも、これまでのシリーズとは一風違った趣がありましたよね。

shio　キャラの雰囲気もそうですけど、『6』はゲーム全体のデザインのほとんどにも手を入れてるんですよ。『5』まではと違う新しいツールを使って制作したので、もうひとりのデザイナーの方と大変苦労しましたが、おかげでデザインの出来に関しては満足しています。誰も気づいてくれないのでここでアピールしちゃうと、ゲームをスタートしてから曲が始まるまで選択画面が全部つながって一気に進むのはかなりがんばったんですよ～！

wac　キャラクターは……、やっぱイロモノが多いっちゅう話に落ち着いちゃうんでしょうか(笑)。

shio　みんなで打ち合わせしていくうちに、どんどん話の方向が困った方向に流れていった気が(笑)。うちのチームは、誰か一人がパートを担当して決めていくのではなくて、楽曲もキャラクターも、みんなで話し合って決めることがほとんどなんですよ。

TAMA　だから、楽曲もキャラクターも、スタッフ全員で作ってるって感じですね。

wac　みんなでご飯を食べながら打ち合わせをして、食べ終わったら作業量が増えてるってのが決まりのパターン。

shio　『6』のキャラクターは、いい意味でファンの皆さんの期待を裏切るようなデザインを心掛けました。さすがにシリーズがこれだけ続くと、キャラクターがすごい数になっているので、その中にあっても個性が光るキャラを作り出すのは、楽しくもあり大変でもありました。でもみんなと話していると突っ込みの連続で、自分一人では絶対考えつかないようなネタが飛び出してくるので、とても助かりました。

wac　カレー食いながら悩んだよねー。

shio　カレー重要だったね(笑)。

saito　とにかく『6』は、音楽ゲームの続編として一つの形を提示できたと思います。HPを利用したさまざまなキャンペーンの展開や、一般ユーザーに対しての間口を広げるなど、ポップンならではの進化を遂げることに成功した作品だと思いますね。

wac　『6』については今までやりたいことが溜まっていた分、やれるだけのことはやったつもりです。すべて出し切りました……とカッコ良く言っちゃいたいところなんですが、実際にやってみて初めて見えてきたことや、今後の改善点なんかも続々と出てきちゃったりして。次の『7』に向けて、しっかり『6』からの宿題は残されてるんですよね。

Illustrated by shio

試行錯誤が形になった『ポップン6』

――では、ファンが待ちわびている『ポップンミュージック7』について、現在判明している点をお聞かせください。

saito　『6』は割とイロモノ的な要素が多かったので……。

wac　「バラエティに富んだ」と言ってください(笑)。

saito　……だったので、『ポップンミュージック』本来が持つポップさを全面に押し出したものになると思います。

wac　曲のボリュームは過去最大になると…いいなあ。何しろまだまだ作業中なので、結果的にどうなるのかは作っている本人たちにも分からなかったりするんです。

shio　キャラクターに関しては、『6』で今までの固定観念を取っ払ったというか、「しばり」をなくしてやっとスタート地点に立てたなぁという気持ちがあるので、今度は少し肩の力を抜いてみんなが喜んでくれそうなことをいろいろしたいなぁと思っています。まあ、どんなキャラクターが仕上がってくるかは、出来上がってくる楽曲次第なので、結果的にどうなるのかは作っている本人たちにも分からないのですが(笑)。

――なんだか、いろいろとパワーアップ&ボリュームアップを遂げてそうですね。

saito　実はまだ、すごいことになってるモードもあったりするんですよ。

――え？　それは一体……!?

TAMA　いや、今言っちゃっていいんですかね、まだ調整中なんですけど。

wac　あるんですってよ。すごいことになってるモードが！　僕もまだ知らなかったりするんですけど。

果たして『ポップンミュージック7』に隠された大いなる秘密とは!?　そして、予想以上にパワーアップしたという『7』の実体とは!?　謎を孕みつつ、次回に続きます。

PROFILE

hajime saito
ポップンシリーズのディレクター兼プログラマー。

wac
凄まじい数に膨れ上がったポップンの楽曲をまとめ上げるサウンドディレクター。カレーは20倍が基本の譜面職人。

shio
キャラクターデザインなど、デザイン全般を幅広く手がけているCGデザイナー。主にイロモノ担当。

TAMA
『5』からポップンシリーズのプログラマーを務める。さまざまな隠しフィーチャーがあるので、プログラムが大変？

CHARACTER FILE No.5

MEBAE

ジャンル：MODERNISM
曲名：電波の暮らし
アーティスト：
Q-Mex feat.フレディー波多江

■出身地：日本
■趣味：社交ダンス・家電の通販
■すきなもの：440Hz
■きらいなもの：不法無線局

濃いキャラですよね……。とても私一人のいろものレベルではこんなキャラは作れません。このキャラはフレディーさんのボーカルとQ-Mexさんの豪華絢爛な曲、なぜか大正ロマンについて熱く語るサウンドのwac、めばえ命名や電化製品などのネタを提供してくれた電波系作詞家のsecret-s氏にケミカルX……もろもろの要因が混ざって、うっかり化学反応を起こしてしまったーという感じです。でも出来上がってみたら、曲を聴けばキャラを、キャラを見れば曲を自然と思い出すという、私の理想とするキャラと曲の関係になっててびっくりしました。(shio)

「ポップンミュージック アーケードスタイル コントローラ(仮称)」を商品化しよう！ キャンペーンを展開中!!

プレイヤーからコンシューマ用で商品化の要望が根強い、アーケード仕様のコントローラ。それがついに、アーケード版に忠実なプレイステーション／プレイステーション2専用コントローラとして登場するかもしれない！

今、konamistyleの webサイト（URLhttp://www.konamistyle.com）で「1500台注文が集まったら作る」形式のキャンペーンを展開中！ みんなの力で、商品化を実現しよう。詳しくは上記サイトを見てね！

●受付期間：
9月14日〜10月25日(予定)
●商品仕様
サイズ：
W×D×H=770mm×310mm×100mm（予定）
重量：約 4.2 Kg（予定）

ポップンなプレゼント＆おたより募集

今回はレアグッズを大放出！ 今では入手困難な「ポップンミュージック」のプライスグッズセット（写真左から、携帯電話ホルダー、クーラーバッグ、タペストリー、レジャーシート [illegible] 載しているので、しっかり読んでから送ってね。

さて、このコーナーではポップン大好きな方々からのおたよりを募集しています。

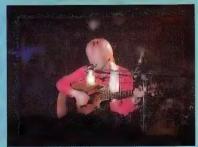
取り上げてほしいポップンアーティスト、解説してほしいキャラクターなど、「ポップンな関係」では皆さんの声をどんどん取り入れていきたいと考えています。新堂敦士さんや他のアーティストへの質問も大歓迎ですよ。

おたよりはこちらの宛て先までどうぞ。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「ポップンな関係」係

"2001 STARTING GRID!!" フォトギャラリー

2001.AUG.31 渋谷クワトロ

コスプレ プレイスタイル

Vol.18 PLAY STYLE

文／中里 毅（COSPA/Studio K-POWER Design Works）

Feel so good style

ご挨拶

皆様こんにち～。コスパの中里です。
いやぁ、だんだん涼しくなってきましたね～。重装備の衣装を着るのも、チョットは楽になったのではないでしょうか？
今回は、コスプレイヤーの「みるく」さんにインタビューをお願いしました。今までにコスプレした写真も持って来ていただいたので、ファンの方(笑)ならずとも必見です！
今月もコスプレ・プレイスタイルお楽しみください！

コスプレネーム／みるくさん［リリス］

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです
今回はインタビューさせていただいている、みるくさんです。ほとんどの衣装は手作りということで、このリリスもタイツまで完全に手作りだそうです。レオタード系の衣装を上手に作っていますね！

みるくさんインタビュー

中里(以下中)　こんにちは！
みるく(以下み)　こんにちは～。
中　早速ですが、いつ頃からコスプレを始めたんですか？
み　7年くらい前からです。そのころは、まだ高校生だったんですよ～。
中　コスプレを始めたきっかけは？
み　メチャメチャ大好きなキャラクターがいたんですよ！　ちなみに、南国少年パプワ君のアラシヤマなんですけどね（笑）。
中　じゃぁ初めてのキャラクターは、そのアラシヤマ？
み　そうです～。
中　衣装は自分で作っているんですか？
み　はい、今までのコスプレはほとんど自作です。

◆もののけ姫のサンです。

中　今日持って来ていただいた写真なんですが、特にお気に入りの物はなんですか？
み　どれもお気に入りなんですが、しいてあげれば「エイリアン9」の大谷ゆりの衣装ですね～。頭の防具がとっても苦労したんですよ。
中　それだけに愛着ありますね。やっぱり、自分が好きなキャラクターをコスプレするんですか？
み　はい、カワイイなぁ～と思っても、キャラクターの性格とかが好みじゃないのはコスプレしないですね。
中　今までに何着くらい衣装を作りましたか？
み　う～ん50～60かな？
中　そ、そんなに！　すごいですね！

◆CCさくらの木之元さくら(OP版)です。

み　もう7年もやってるんで、自然と多くなっちゃうんですよ。一番多くイベントに参加していた時期には、月に3～4着作った事もありますよ～。
中　毎週1着じゃないですか！　すごいな～。最近はそんなにイベントに行ってないそうですね？
み　社会人になってしまったので、忙しくなってしまったのもありますね～。
中　いつも、主にどんなイベントに行っているのですか？
み　コミックマーケットとワンダーフェスティバルは外せないですね。今でも必ず参加してコスプレしてます！
中　なるほど～、今までコスプレしてきてよかった事はありますか？
み　月並みですが、同じ趣味のお友達がいっぱいできた事ですかね～。
中　いやな事はありましたか？
み　あんまりないんですが、インターネットで悪口を言われたとき。ある事ない事言われたりするのは気分よくないですね。
中　あはは、ネットはしょうがないですね～。キツい人たちが多い世界みたいですから(苦笑)。

◆TO Heartのマルチです。

み　でも、今はホームページを作ろうと思って勉強中です。
中　自分で作らないと気がすまない主義なんですよ～(笑)。衣装を作る時に注意している点などありますか？
み　布を選ぶ段階で、元のキャラクターのイメージに合うように注意しています。それと、レオタードのような衣装や短いスカートの時などは、隙ができないようにしっかりと作ったり、アンダーウェアを厚手の物にしたりしています。
中　なるほど、色々あるんですね。ちなみに、今後やってみたいキャラクターなどありますか？
み　PCゲームナコルルの、リムルルを今まさに作っています(笑)。それと、PSOのフォニュエールをやってみたいです！　でも、作るの大変そう(笑)。
中　PSO！　僕も大好きです！　ぜひ頑張って作ってください。このコーナーのお隣で、レイキャストをコスパのスタッフさんが趣味で作ってるんですよ！

◆エイリアン9の大谷ゆりです。

み　すご～い！　完成したら一緒に写真を撮りましょう！
中　伝えておきます(笑)。
最後に、これからコスプレを始めてみたいという読者に、一言アドバイスをお願いします。
み　はじめは恥ずかしいと思いますが、やってみると慣れます(笑)。慣れた後は、中毒のようにハマってしまいますので、勇気を出して体験してみてください！
中　今回は、ありがとうございました！
み　ありがとうございました～。

◆東北電力のエコアイスイメージキャラクター

◆おまけ。お友だちのニャース頭を借りて、セーラーニャーキュリー。

投稿コスプレ写真！

さて、中段左の写真からは、毎度お馴染みになりました投稿写真コーナーです！

◆DOA2　かすみ［秋桜さん］
花びら模様や文字部分が綺麗に出来ています。かっこいい！

◆ペルソナ2　黒須淳［流霧さん］
カッチリした制服系衣装を、丁寧に作ってありますね。

◆燃えろ！ジャスティス学園　姫崎葵［琴ノ瀬さん］
衣装の作りも丁寧ですし、ポーズも実にいい感じです。

◆オリジナル　メイド［橘川全一さん］
お友だちから借りたメイド服だそうです。かわいらしいですね！

◆ヴァンパイアシリーズ　モリガン［桜塚ゆきさん］
合皮素材を立体的に縫ってあります。見事な衣装ですね！

コス事典　この原稿を書いている数日後には、カプコン vs.SNK2のDC版が発売されます！　格闘ゲーム大好きッ子の担当中里としては、即ゲット間違いなし！　さぁDCで修行して、野試合(アーケード)で腕試しだぁっ！　ちなみに藤堂って懐かしくて思わず使っちゃいますよね？　えっ、俺だけ!?（＾＾）

コスプレカメラマンさん

コスプレ・プレイスタイルでは最近一番人口が多いのではないかと言われているコスプレカメラマンさんからの投稿も募集しちゃいます！　投稿写真の裏に

・キャラクター名　・コスプレネーム（被写体の方の）
・仕様機材（カメラ／レンズなどなど）　・撮影環境
・露出／絞り　・使用フィルム

などを書き込んで送ってください！

データを写真雑誌のように掲載し。皆様がどんな機材でどんな風に撮影しているのか紹介したいな～と考えております。

投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよ！

投稿＆お手紙まだまだ大募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける、現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問など。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。

皆様からのお手紙、お待ちしています～。

ホームページも募集中です～。

アーマー系衣装製作記

前回から始まりました、アーマー系衣装の作り方を紹介するコーナーです。

見本として作る衣装は、ネットワークRPGの歴史を変えた人気ゲーム『ファンタシースターオンライン』に登場するレイキャストというロボットです。

前回は、設計と型紙作りについて解説しました。今回はウレタンを使って、本体を組み立てる作業を追ってみたいと思います。

ウレタン作業を解説する前に、作業に必要な道具と材料の紹介をしておきます。

まずは、おおまかにウレタンと呼んでいる素材ですが、東急ハンズなどの、DIYセンターで入手できます。

商品名は「サンペルカ」「ライオンボード」など、商品名や素材で様々です。目的に合った物を選びましょう。

厚みも様々なのですが、コスプレ衣装を作る場合5ミリ厚が使いやすいと思います。

ウレタンをカットする時は、もちろんカッターを使うのですが、通常の文房具のカッターの他に、ひと回り大形と、大きなカッターも用意するといいでしょう。

細かいカーブや小さい部品は、通常のカッターで切り出し、長い直線は大きなカッターで切り出すと便利です。直線を切る際は定規を使うのですが、プラ製のものでなく金属製のものを使用するのがおススメ。

ウレタンを立体的に組む場合、45度にカットできるガイド付きのカッターがあると、さらに便利です。

45°に正確にカット。

デザイン用の特殊な刃。

細かい作業をさらに丁寧にこなしたい方には、カッターの刃を通常の60度の刃から、デザイン用などで売られている鋭く尖った30度のものに交換するのもお勧めです。

ウレタンをカットすると、カッターの刃先はすぐに鈍らになってしまいますので、こまめに交換するといいでしょう。

ウレタンはカッターの刃先だけで切ろうとすると、すぐに引っ掛かってしまい綺麗に切れません。

寝かせて、一気に引き切るようにすると、綺麗に切断する事ができます。

刃先は立てずに、寝かせて切ると切りやすいです。

ノコギリのようにカッターを前後に動かして切断すると、切断面がギザギザになってしまい、後で接着する際に、隙間ができたりサイズがずれてしまったりするのでしっかり一発で切るように気を付けてください。

型紙をスプレーノリで張り付けたり、あらかじめボンドではった後のウレタンを切ったりすると、カッターの切れ味がすぐに堕ちてしまいます。

切れ味が堕ちると、切断面がけば立ったり、引っ掛かってめくれたりしてしまいますので、少しでも「切りづらいな～」と感じたら、惜し気なく刃を折る事をお勧めします。

型紙通りにカットさえできれば、前半の山場は超えたも同然です。設計・カットの作業の段階でめんどくさがらずに丁寧に作業すると、そのまま衣装の出来に繁栄しますので気長に作業してください。

さて、次回はウレタンカットの続き少々と、ウレタンの立体組み(接着)を解説します。

アーマー系パーツの中身(骨組み)は、次回ともう一回位で終了です。皆様頑張って着いて来てください。

このコーナーでは皆様からの衣装作りに関する質問も受付けています。上記住所にドンドン送ってください。

アーマー以外の衣装作りの質問でもOKですのでお気軽にお手紙くださいね！　それでは次回もよろしくお願いします！

HOW2DJSTYLE!! 募集

最近お休みがちでスミマセン(>_<)

DJカメレオンがお送りするコスプレDJコーナーです。

このコーナーでは、DJプレイに関する皆様の質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送ってください。

コスプレDJの取材も予定しておりますので、取材に来てもいいよ～、という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先も忘れずに明記してください。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ-CAMELEON
1965年　東京生まれ　A型
ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）など、Disco、CLUBdeDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップFM・K-MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、ティチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

MONSTER GATE
大陸マップ

大陸の覇者となれ!

 Text：MOMO

今回は対戦時の大陸マップにレアカード公開と、1ページじゃ収まらないほどの情報量だぞ！

40種の城の特徴を一挙公開!!

実はこれ以外にも、まだまだ隠された城があるのだ！　各フロアの配置可能なガーディアンの数と種類は伏せておく。配置可能なモンスターは、黒く塗りつぶし、最大配置数は自分で確認して表を完成させよう！

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	配置可能なガーディアン													
[illegible]	10	30	簡単だけど賞金はさびしい。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
SMALL	10	30	フロアが小さいね。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
EASY	10	30	モンスターが少ないね。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
SOFT	10	30	弱めのモンスターばっかり。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
PLAIN	10	40	広めの部屋が多いかな。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MILD	10	40	気楽に攻略できるね。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
LIGHT	10	40	ブライト効果で視界が広いぞ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
WEAK	10	40	弱いモンスターが群がっている。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
FLAT	10	50	かなり広いけど2フロアだけ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
SMOKEY	10	50	ケムンパばっかり。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
COOL	10	50	ふつうだね。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
QUIET	10	50	モンスターがのんびり眠っている。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
LUCKY	10	60	カジノがあるぞ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
HAPPY	10	60	ショップがあるぞ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
SWEET	10	70	宝石カードがあちこちに。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
HASTY	10	70	ひたすら先へ進むのがいいぞ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ROUGH	10	80	部屋の中までごちゃごちゃしてる。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
COLD	10	80	あちこちが凍ってるぞ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MAGIC	10	90	いろんなカードがあるね。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
[illegible]	10	90	攻撃カードがいっぱいあるね。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	配置可能なガーディアン													
TIGHT	10	100	カードを6枚しか持てないのだ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
VAGUE	10	100	強敵が眠っている。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
DARK	10	120	マップが見えないぞ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MAD	10	140	狂気の一撃に気をつけろ！		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
BRAVE	10	160	会心の一撃で一網打尽だ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
LAZY	10	180	なかなか成長しないぞ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
WIDE	10	200	なんて広いの！		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
DEEP	10	220	フロアの数が多いぞ！		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
DRY	10	240	ポーションが足りなくなるよ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
PANIC	10	260	モンスターがいっせいに襲ってくる。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
CRUEL	10	280	歩くだけでも体力が減っていく。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
WILD	10	300	モンスターが強すぎる！		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
HIGH	10	350	ここのショップは高級品ばかり。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
HARD	10	400	モンスターが多すぎる！		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ROYAL	10	450	カジノプレイが勝負を決める。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
RARE	10	500	珍しいカードがあるね。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
WEARY	10	550	モンスターがどんどん増えてくるぞ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
REAL	10	600	難度が高い正統派だ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
SUPER	10	650	かなりのテクニックが必要だ。		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
GREAT	10	700	広くて険しく超大変！		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

装備型カードの効果

ハンターリング

装備するとモンスターカードを見つけやすくなる。
20 BET

グレートシールド

装備すると防御力が大幅アップ！
30 BET

グレートソード

装備すると攻撃力が大幅アップ！
30 BET

ポケット+2

持てるカードの数が2つ増える。
12 BET

リバイブリング

装備すると死んでも一度だけ復活できる。
20 BET

今回紹介したレアカードは、どれも装備型のカードだ。これらのカードは時間や使用回数などでなくなることはなく、ダンジョン（城）から抜けるか、[illegible]するまで効果が持続する。よって、[illegible]に入ったら、まず最初に全部のカードを使ってしまうのが得策だ。対戦の目的は、いかに被害を少なくし、確実にクリアカードを[illegible]ゲットするかである。今回紹介している装備カードを[illegible]ゲットして、よ[illegible]い対戦相手を[illegible]できるようにするのだ。

立体貴族スペシャル
ワンダーフェスティバル 2001・ReStart
―前編―

今回の立体貴族は、去る8月5日に東京ビッグサイトで開催された「ワンダーフェスティバル2001・ReStart」前編をお送りします。

担当：田渕 健康

ワンフェスが堂々復活！

昨冬は諸般の事情で中止となっていた立体表現物の祭典「ワンダーフェスティバル」だが、めでたくこの夏、一年ぶりに復活を遂げた！　当日は一日限りの版権販売品が多数出展され、その中にはアーケードゲーム関連のアイテムも数多く見受けられたのだ。

データBOXの見方は、右上からスケール、キャラ名、ディーラー名、原型師名となっている。「　」の中は原型師さんのコメントだ。

取材に協力していただいたディーラーの皆様、本当にありがとうございました！

会場を埋め尽くすホビっ子たち。至るところで、感動と衝撃が待っている。

ノンスケール ジュディ/ミミ
ニシキヘビ会/荒井政人

ポップンの人気者を立体化！　ゲーム中のフォルムを再現してます。もっといろいろなポップンキャラを見てみたいよね！

ノンスケール Yuli
妄想隙間産業/栄虎

「まだまだポップン作っていきますので、よろしくお願いします」
人気キャラ、ユーリ様を麗しく立体化！

1/8 平景清
JUNK YARD/DIE

「昔のキャラを今作ったらという気持ちで作りました」
これぞ景清、といった完成度！

1/7 ワンダーモモ
パテランチ/鳥坂La3

「当時のモモではなく、自分好みのディテールで仕上げてます」
元のイメージを損なうことなく、今風にリファインされたモモです。

原型師さん曰く「堕落サイコー！鹿児島から殺しに来たぜ、ヘイベー！」。売り子をしていたのは、A-Froでもお馴染み修之助氏！

ノンスケール 壬生灰児
Swing-Neck-Breaker/Pinfall

1/7 かすみ&あやね
KAZYA/KAZ

「マイキャラで使っていたので、気合入れて作りました」
いつもながら、独特のシャープさが素敵！
HPもチェックしてみよう！
http://www.kazya.com/

1/8 ワルキューレ&ナコルル
From My Dreamworld/媚山厚

「『サムスピ』って、本来こんなイメーシだと思うんですけど……」
いつもながら、クオリティの高さに目を奪われます。魂、入ってますよね。

夏の新イベント「C3 PRE」レポート

今年の夏から開催されることになったキャラクターカルチャーの祭典「C3」。今年は初年度ということで、"PRE"の名を冠して開催。主にサンライズ系の版権ものが多数出展されたのだ。

模型やガレージキットのほかにも、「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX」や「電脳戦機バーチャロン フォース」などが展示されており、アーケードゲーマーにとっても見逃せないイベントとなっていたのだ。

「バーチャロン フォース」も出展。立体化もますます[illegible]になるのだろう。

20万円の1/1?ハイパーハイブリッドザクも販売。これを買わなきゃジオニスト失格!?

会場には一足早く「連ジオDX」が登場。新登場の[illegible]型ガンダムが大人気。

©創通エージェンシー・サンライズ

貴族NOW!

KOFッ子ソロリティ －突発編－

（埼玉県　たじんこ君）
☆KOFヒロイン、成長株の彼女。これからも活躍しそう。

（群馬県　美月璃さん）
☆帰ってきたヨ2000。今回も大暴れを期待。

（東京都　ささきいちいさん）
☆なんか黒豹って感じよッ。眼の色とかも。

祝・KOF復活!! イラスト大募集!!

復活を信じて待ちわびていたファンの皆さま、[illegible]

ついにアーケードへKOFが帰ってきた！　21世紀も新作KOFを迎えることができる喜びを、巻頭ページを読みながら噛みしめつつ、今後は当コーナーへのイラストや文章投稿で、目いっぱい表現してくれ!!

そして、ここでお知らせだ！　実は、このたび本[illegible]「KOFッ子ソロリティ」が独立することになったぞ。

詳しいコーナーの仕様は次号以降にお知らせするので、期待して待つが良い。

21世紀はいただきだぜ！ 超空間SNK

祝！「KOF2001」発表ーッ！　てなわけで、必要以上に浮かれ喜びのたうちまわる今日このごろでごわすが、総本山・SNKの本格始動もそう遠い話じゃないような気もしつつ、今回も船出する当コーナーなのです。

担当・たぶちけんこう

（東京都　U・REI君）
☆初代衣裳は今見ると懐かしいですなー。

（長野県　RED EYE'S君）
☆全員出られてよかったねえ。チームの移籍はあったけど。

浪漫特集 月華の剣士

発売後数年を経た今も、根強い人気を誇る幕末剣劇格闘「月華の剣士」。熱い声援に応えて、今回は月華特集と洒落込んでいきたい。

（東京都　采姫 炬さん）
☆画面全体からオテンバがにじみ出てたよね～。

（新潟県　北風蝉君）
☆中華アクションの美味しいところ凝縮！でしたね。

（青森県　栗栖勇次さん）
☆覚醒後イラストは人気ありました。ワイルドな魅力。

（福岡県　瑞希洸さん）
☆君はどっちの楓が好きだ!?どっちも味があって良いけどね。

（東京都　朱雀雪那さん）
☆あかりステージ背景ギャルズ。幕末レベルたけえ～。

（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆ハジけてる幕末もあり。

（兵庫県　夏っ子番長さん）
☆一人だけOB(?)が混じってますが。まあよし。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆毎月必ず月華の投稿をくれる幕末娘なのだ。本命は鷲塚らしい。

（青森県　白帽野郎君）
☆潔さがいいんスよ。覚悟決めてる子はカッコいいんスよ！

（兵庫県　ナナセ颯さん）
☆虎徹の存在が、示源のキャラ性を引き立たせてましたな。実にええ人やった。

無差別級SNK絵画展

皆様の描いたSNKイラストを縦横無尽に掲載していくコーナーであることはいうまでもないよね！　というわけだ。

（京都府　佐々岡"ウィップ命"ゆりのさん）
☆これも軍務なのか。嗚呼。でもこれはこれで許可。

（北海道　夜風悠さん）
☆今月のポスターはファン感涙だと思いますが　どう？

（石川県　璃音さん）
☆『カプエス2』には参入したけど、『KOF』にも出てもらいたいよね。

（東京都　タマ君）
☆今月のイリュージョン通信ーッ！制服ヒソカに良し。

（山口県　末次誉亮君）
☆独特の世界観を持っていた「アスラ斬魔伝」。妖艶よの。

（北海道　水無月葵さん）
☆南国食欲猫耳ギャール！まだまだ食い気が先行なのネ。

「超空間SNK」が発足して半年、いよいよ新作「KOF2001」も発表され、俄然盛り上がってきたSNK魂！　今後ともこのコーナーでは、SNK大好きっ子のご要望にお応えすべく、完膚なきまでに邁進していく所存なので、これからも応援よろしくお願いします。企画のリクエストなどもお待ちしておりますので、臆せずにハガキを送られるといいだろう。

GBA版KOF、タイトル決定!!

THE KING OF FIGHTERS EX ~NEO BLOOD~

任天堂スペースワールドにてお目見えとなったGBA版KOFだが、来場者はその完成度の高さに一同目を白黒させておったわいフェフェフェ、などと書かざるを得ないほどに完成度が高まってきた本作品。今回は、さらなる出場決定チームとストーリーを紹介しよう。

中国チームストーリー

ケンスウは悩んでいた。これまで、アテナと自分をつなぐ絆と思っていた「超能力」が日に日に衰え……いや、消えてしまっていたのだ。

思い悩むケンスウだったが、そんなある日、師匠である鎮元斎の元に、今年もキング・オブ・ファイターズ開催の手紙が届けられた。

鎮は言う。

「近ごろワシはな、ケンスウの力がこのままもとに戻らんでも、それはそれで良いことなのではないかと思うようになった。もちろん、超能力を失ったことをケンスウが気に病んでおることはワシも知っておる。じゃが、超能力が無いなら無いで、それなりにケンスウは懸命に戦っておるじゃろう?」

さらに鎮は、今回はアテナ、ケンスウ、バオの三人で出場するように命じた。アテナたちの成長ぶりを見てみたい、という鎮元斎。果たして、この試練はアテナたちに何をもたらすのだろうか――。

怒チームストーリー

久しぶりの休暇を楽しもうと用意を進めていたラルフ、クラーク、レオナら怒チームの面々に、今年も恒例のキング・オブ・ファイターズが開催される、との報がハイデルンよりもたらされた。だが、今大会には、連続出場記録を更新中の怒チームが招待されていなかったのだ。

「あいにくだが、今回我々の元には招待状は届いていない……。今大会の主催者は、我々には参加してほしくないようだ。」

しかし、そう語るハイデルンの手に握られていたのは、ある筋から入手した大会の招待状であった。

「ご苦労だが、いつものように選手として大会に出場して内情を調査してもらいたい。こちらからも可能な限りバックアップするつもりだが、予想外の事態が起きないともいいきれん。非常時には独自の判断で行動することを許可する。――以上だ。」

こうして、怒チームのメンバーは新たなるミッションに身を置くこととなった。

韓国チームストーリー

今日も今日とて、キムの元で修行を続けるチャン&チョイの二人。そんなある日、キムの元にチョイの奥さんから手紙が届いた。

「ええっ?　何だか恥ずかしいでヤンスね。ワイフからの手紙なんて、結婚前にもらったラブレター以来でヤンスよ」。久しぶりに届いた妻の手紙を読むチョイのサングラスの下、キラリと光る郷愁の涙。それを見ると、チャンですらしんみりとした気持ちに襲われるのだった。

「ダンナぁ、オレたちいつまで修行を続けてなきゃならねえんだ?」

「きみたちの場合、立派に更生したように見えて、その実まだ精神修養が足りなかった場合があったからな……しかし、今度の大会に優勝することができたのなら、それなりに修行の成果は出ているのだと考えてもいいかもしれない。今度の大会で優勝したら、一時帰宅を認めてもらえるよう、警察のほうに私から頼んでみよう。」

その言葉を聞いて、俄然盛り上がるチャン&チョイ。今、光ある未来に向けて、二人の魂が炎と燃え上がる!

ニンテンドースペースワールドにGBA版「KOF」見参!

夏休みも終盤に近づき、終わっていない宿題の山を見てブルーになりがちな8月25~27日、幕張メッセで開催された「ニンテンドースペースワールド」にて、GBA版KOFが展示された。

実際にプレイできたのは完成度35%。動かせたのは龍虎チームと餓狼チームの2チームだったが、プレイした来場者は「え?　これ本当に携帯ゲームの画面!?」と、そのクオリティの高さにしこたま驚いていたぞ。

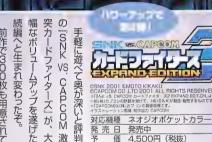
かくいう筆者も「あれ?　どこにGBAついてんの?」というほど驚いたのだから、そのスゴさを分かってもらえると思う。完成が待ち遠しい!

ティアラ荻野の超SNK通信

チマタに流れる「KOF2001」にまつわる様々なウワサにスウィートハートを痛めていた皆様ー　ふっふっふ。つ・い・にッ、「KOF2001」をお見せできました。どんなもんだい!　いや、威張ることぢゃないんですけどね。

今後もジャンジャンと続報をお届けします……するつもりです……するんじゃないかな……ま、ちょっと覚悟はしておけ♪

次回予告

次号の超空間SNKでは、先号募集した「SNKギャルっ子頂上決定戦~カストロ・雲のかなたに~」をお送りします。カプエス2連動企画の「出馬予想SNK」も衝撃の結果発表!　お楽しみに。

(神奈川県　みの虫さん)

君はもう買ったかな!?

幅広い楽しみ方ができるのだ!

SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION

対応機種	ネオジオポケットカラー
発売日	発売中
予価	4,500円(税抜)

手軽に遊べて奥が深いと評判の『SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ』が、大幅なボリュームアップを遂げた続編へと生まれ変わったぞ。

前作で300枚も用意されていたキャラクターカードが、今回は実に400枚以上もの大容量へと進化。

さらに、対戦の駆け引きを面白くする「リアクションカード」なる新システムも加わり、ゲームとしても練りこまれた完成度を誇っているのだ。

お気に入りのキャラを集めて、趣味的なデッキを作るもよし、情け容赦無いガチンコデッキをこさえて、俺より強い奴に会いに行く旅に出るもよし!

対戦を盛り上げる「リアクションカード」を使いこなそう!

新キャラカードも続々と増えて、さらに見逃せないZO!

今月号は『餓狼MOW』のポスターも付いて、ヒロアキ氏・TONKO氏のインタビューも掲載してたりして、なんだかSNKづいているアルカディアですが、『KOF2001』の発表&SNKの本格始動と共に、これからも容赦なくSNKっぺえ風を送り続ける覚悟だケロ!　とりあえず、今回紹介した「カードファイターズ2」&「餓狼」をゲットして、Xデーに備えるがいいさ!

第2回ギルティギア ゼクスフェスティバル 2001夏 イベントレポート

GUILTY GEAR X アソシエイションXR+

特別編

去る8月25日、東京・竹芝のニューピアホールで開催された"第2回ギルティギア X フェスティバル 2001夏"。今回のアソシエイションXR+は、全国規模で行なわれた「GGX 3on3」の決勝大会と共に、ファン垂涎もののイベントの模様を、情報凝縮で皆様にお届けしよう。　レポーター：田渕 健康

会場周辺には長蛇の列が！　早くも興奮と期待がヒートアップ！　前回のイベントを上回る来場者が詰め掛けたのだ。

8月25日——ニューピアホールが燃えた！

この日、朝早くから新橋・ニューピアホールの周囲を埋め尽くしたのは、全国から詰め掛けてきたギルティサポーターたち。ある者は全国制覇を狙い、ある者はイベントを心待ちにし、またある者は限定発売のグッズを求めてと、さまざまな形でGGXを愛する人々が押し寄せたのだ！

開場直後から物販ブースには多くの人が訪れた。当日、開場で販売されたグッズの一部を、208ページでプレゼントしているぞ。チェック！

見所満載！ 会場風景

会場にはギルティ関連のブースが多数出現！プリクラもありました。

イラスト展示のコーナー。中村英明氏の力作も好評(笑)。

様々な野望が書き込まれた「ギルティ絵馬」も奉納。

会場にはプレイステーション2で11月に発売が予定されている「GGX Plus」とワンダースワンカラー版「ギルティギアプチ2」の試遊台や、「GGX Plus」のギャラリーモードに収録される予定の、ユーザーから寄せられたイラストが展示されていた。

会場のどこに行っても趣向を凝らしたコーナーが設置されており、ファンにはたまらない空間だったといえるだろう。

白熱のイベントラッシュ！

フェスティバルのメインを飾ったのは、なんといっても多彩なイベント！

当日、会場では3ON3の決勝大会だけでなく、趣向を凝らした実に様々なイベントが行なわれていた。女性限定のレディース大会や、「使用するキャラは自分のコスプレと同じ」という制限を設けたコスプレイヤー対戦大会、そして、先日GGXのボーカルアルバムをリリースして好評を博した「LapisLazuli」のライブなどなど、見応え十分のイベントが目白押しだったのだ。

ギャラリーも沸いたコスプレ大会。使用キャラクターの勝ち台詞も言わねばならなかったのだ。

思い思いのGGXキャラに扮したコスプレイヤーたちが大集合！

ラピスのライブ初披露曲も演奏された。

高レベルな接戦が続いた3ON3。どの試合も見逃せない過熱バトル！

実力派バンド・LapisLazuliのライブが炸裂！

会場でお見かけした人々

イベント会場の華といえば、恒例の仮装参加者の皆さん。今回もバラエティ豊かなコスチュームを多数お見受けしたぞ。

大勢のコスプレイヤーさんで会場も華やか。

会場で特に目立っていた紗夢な方々。左からLIMEさん、輝崎 運斗さん、亘理 たつみさん。

アレンジがかっこいい下撲さんのソル。

雰囲気満点！鏡月辰弥さんのテスタ。

巨大な絶扇もいい味出してます。黒焔堂さんの闇慈。

スタイリッシュなジョニー！子子子（ねこじ）奈緒さん。

闇慈のときやさん&梅喧の黒火耶さん。着物の柄が独特なのだ。

大会の勝者たち！

熾烈を極めた激戦、難関を潜り抜けた勇者たちの栄光をここに讃えるものとす！

表彰される優勝者たち。会場から惜しみない拍手が贈られた。

3ON3全国大会の勝者をはじめ、各種イベントの優勝者たちには、記念品や豪華商品が贈呈されたぞ。

3ON3 決勝大会の栄えある優勝チームには「ケンちゃんにおまかせ」チームが輝いた。コスプレイヤー対戦大会は闇慈に扮した「薔薇ギツネ」さん、そしてレディース大会は「い～ぐる」さんがそれぞれ優勝。

皆さん、おめでとうございました！

GGXゼネラルプロデューサー 石渡NOW！

皆さん、お元気ですか？

季節の変わり目は、体調の変わり目。最近、不覚にも僕は仕事中に呼吸困難に陥ってしまい、大変な目に遭いました。早速病院へ行って来ましたが、気になる検査結果は次号で！　……オチがないな……。けど、来月も多分オチはないな……（汗）。と、とにかく、皆さんも健康には気を付けましょう！

今月の格言
「人間死ぬ気でやれば、簡単に死ねる！」

電影心象スケッチブック

下編

TEXT 田渕健康／PHOTO協力 ATOM

つながっていくもの

「自分だけの世界」
それは、制御しやすいが
とても狭いものだ。

「他人と共有する世界
それは、不確定要素が多いが
とてつもない広がりを持っている

自分一人では成し得ないこと
予想がつくことなく、
無意識に膨張を続ける世界、
それが、他人と共有する世界なのだ

自分一人の力に限界を感じたら、
他人と繋がってみるといい
それは、新たなる可能性の光明と、
自分の中に眠る力を再発見してくれる。

つながっていくもの――。

一人では得ることができない感動と喜びは、
今日もいつもの場所で、
君の参加を待っている。

取材地：竹芝・ニューピアホール

告知
このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております 編集部「筐体百景」係まで。

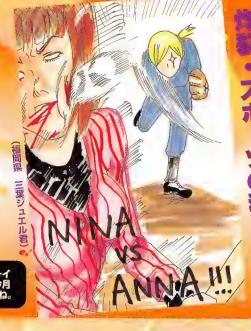
読者が作るゲーセンの未来

炸裂・スポーツの秋！

（福岡県　三葉ジュエル君）

残暑も過ぎ去り、秋の気配も色濃く漂ってきた今日このごろ、皆さんゲーセン行ってますかー!?　学校や職場の帰り、お昼休みはもちろんのこと、アサイチから閉店まで入り浸るのも本誌的にはぜんぜんオッケー！　脳細胞と冒険心に喝を入れるゲーセンライフで、暮らしに潤いを与えてみてはいかがかなーッ!?　それでは、今月もゲーセン野郎のセントエルモ、アルカディアフロンティアーズ行ってみましょう！

ハガキDJ：田渕健康

ゲームキャラクターたちを愛と情熱のままに、ズバっとカラーイラストにしてみました！　読者の気合が端々に溢れた力作が今月も勢ぞろいしているので、じっくりと楽しんでいってくださいね。

（群馬県　C岡田君）
☆確かにっ！　髪形じゃあ、負けてねぇー！

（福岡県　ウラ毛・Aさん）
☆獣人年少組のお二人。意外にいいカップルかもネ。

（愛知県　原哲子さん）
☆奥が深すぎ中国大陸！　ていうか、もう異次元ダス。

（大阪府　M&H Henley君）
☆ノン曲線のソリッドさ！　とんがってるぜ、旦那!!

http://www.occn.zaq.ne.jp/mmk/sitemandh/

（静岡県　ココロザシノさん）
☆ザ・青系髪ーズの皆さん。個人的には六のマフラー欲しいぜえ。

（東京都　大西隆文君）
☆動きの一つ一つに「血の躍動感」を感じるよねッ。

http://isweb27.infoseek.co.jp/art/udo24/

（埼玉県　白金銃弾君）
☆女としての獰猛さ。それは強さにつながる。

（静岡県　竜胆さくらさん）
☆グフカスタムは次回(?)のお楽しみ！ってことで。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/3121/

（東京都　ルキア君）
☆意外&定番!?　なんにせよ、楽しければ大歓迎なのだ。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/3826/index.html

（千葉県　ヨシ蔵さん）
☆何かと災難続きの彼女。無事に旅行できればいいんですけど。

（大阪府　雷仁拳さん）
☆コブシ一つで天下を……って、左右の二つですが。

（東京都　RIKI君）
☆アザの数だけ、冒険がある。全力で走って、いい顔で笑おう。

http://www2.plala.or.jp/riki

（北海道　KEI君）
☆タイトルもインパクト強かったけど、キャラの印象も強く残ってますよね。

http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/

実録☆　ハガキ供養 in 高尾山:華やかな掲載作品の陰で、惜しくもボツってしまったハガキたち。それら読者の熱き魂を、霊峰・高尾マウンテンの寺院でお払いしてもらうことにしたアフロズ。リュックにハガキを詰め、電車に揺られること1時間。ついに高尾山口駅に降り立ったアフロズは重要なことに気が付いた。「……大型台風が来て大雨じゃん！」売店・お土産屋はほとんどお休み。トホ。

アルカディアオータム特集

天高く馬コイルスプリング・秋

野山の紅葉が色付くと共に、ゲーセンにも秋がやって参りました。ていうか、やって来たことにしたッ。そんなこんなで、アーケードゲームにまつわる「秋」をゴッソリ集めてみたじょ。

（富山県　HID-HAB君）
☆プレイすればいつでも夏真っ盛り！簡単操作で浜辺の興奮を満喫ですよ。
◆http://www.geocites.co.jp/Playtown-Toys/8662/

（大阪府　大戸島 良君）
☆まあ、とりあえず食い気優先で。……ミミ、出てますよ。
◆http://www.twin.ne.jp/~morigan/

（東京都　U-REI君）
☆技のキレを上げるには、知力上昇も大切ですよね。

（愛知県　御影道行君）
☆野球を愛する心、そいつが正義につながるのさー！　さー！

（愛知県　早乙女ナミさん）
☆若干テレが入ってる人が約一名。

（秋田県　大自然壱号君）
☆おうよ、格闘もスポーツじゃい(ただの乱暴者説濃厚)。

（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆ニューマンが一番盛り上がる季節です。今決めました。

（群馬県　NAGA君）
☆色々なものに食指が動く季節です。いろんな、ネ……♡。

（東京都　しいのかなえさん）
☆日本ではあんまり馴染みがないけど、秋の一大イベントですよねー。
◆http://www2.to/moneypit

（東京都　采姫炬さん）
☆正月以外にやってはダメなのでしょうか。つーか羽子板はスポーツなの!?

（合作　ほぶさん&かじさん）
☆すっごく焼イモ食いたくなった一枚。一年中コンビニとかで売ればいいのに～(風情台無し)。

（北海道　久遠堂梨花さん）
☆クリザっちは隷属ですか。食べさせ係一択竜ですか。

（佐賀県　アメンボウ星叫君）
☆バスケみたいにアグレッシブなスポーツが似合いそう。

（福岡県　たかおか勝己さん）
☆パン食い競争って今でもやってんのかなあ。どーなの？

（大阪府　西ユキイさん）
☆その実験ケーキ要チェック！ユーリ様の味覚に危機が!?

激！アレンジ道場

ここでは主義が正義　己の趣味嗜向を存分に取り入れたアレンジイラストが覇を競う独創世界のキアナ聖地、それがここアレンジ道場なり。今回はアルカディア2001年一押しアンドロイド祭りもアリ！

（大阪府　モリヒロミ三段）
☆道場の高段位者二人が脅威のシンクロ(笑)。宇宙的にめんこいのネーっ！

（東京都　ムトウ三段）
☆動いてるところ、カワイイですよね。みんなも一度は見るべし。

（神奈川県　ソンガーシン　グラインダー二段）
☆ロボはおじいさんが作ってくれた、というのは基本です(何の？)。

（東京都　大槻天昇一級）
☆非常にコメントしづらいので諸般の判断を仰ぐことに。どう？

（埼玉県　たじんこ一級）
☆まずは道場規定種目のリリス嬢から。大会開催決定ですよもう。

実録☆　ハガキ供養 in 高尾山：登山前に腹ごしらえ。飯屋にあった占いで高尾登頂行の吉凶を占う柵。なんと大吉運。「午前中の電話はラッキーチャンス。友達にダイヤルを回してみましょう」あの……もう午後なんですけど……。しかも「ダイヤルを回す」って黒電話かよ。と、その時、担当Tのカレーライスの中にたわしの鉄くずらしき物体が！　これもボツハガキの怨念なのか!?
出だし好調、そう思わないとやってられん。

ポップン総力特集02
地獄の道化師編

封切り初日で投稿量ナンバーワン記録を樹立した、前号のポップン大会 今回はそれらの作品群から、輝き過ぎて悪魔に見えるハガキたちをさりげなく並べてみたが……(つづく)。

(静岡県　中村英明君)
☆愛の極楽特急、緊急停止じゃん。

(神奈川県　ラナ・放浪の迷子さん)
☆Deuilちびちび編。困るわんこが愛らしい。

(神奈川県　ソンガーシングライター君)
☆マスコットだって、機嫌と顔色が悪い日はあるのでしょう。

(愛知県　神威襟裳さん)
☆あの娘はいつも泣き笑い、ハイテンションガールリサちぃ嬢。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆ピエール汁もテイクで(シケギャグ)。だが、現実にありがちな状況だ(ねーよ)。

(石川県　緋鷹瑠音さん)
☆その世界は狭まりゆくとは名言だ。ライバルは黒点異常による電波障害。

(東京都　ニューロマンティック☆Σさん)
☆脱ぎ様王国なら即帝王なのに……。ウィリアムさん～。

(愛知県　祐絵さん)
☆勝ちポーズを知らないと「誰？」なジェシカ嬢。WOW！

3ページ目の通常営業コーナー
ADULT FRONTIERS
ブロンドヘヤー大作戦

(新潟県　げっつ☆先生君)
☆俺たちセクパロ軍団！音楽もできるから出演させろ！

(愛媛県　立花永樹さん)
☆なにもかも黒に染まる、今夜も始まる私の物語。

(長崎県　ほうれん草君)
☆ハイリスクハイリターン(ハイレグ)。人生山ありプレスありよ。

(茨城県　きくらげさん)
☆アレンジ道場から奪取。口元のムッツリ具合がよい感じ。

(佐賀県　清田虎人さん)
☆プチ金髪特集のトリがこれ。あの……帝王ッスよね？

(東京都　楽丸さん)
☆究極戦隊VS.ポップン戦隊。3対5なので究極側不利!?

➡http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

(大阪府　鳶君)
☆マジョリアという妖艶、お子様には分かるまいて。

(東京都　RORINさん)
☆「なんか……頭が重いんだな？」「にゃ☆」

A-Fro記念日図鑑
10/17日貯蓄の日

(福岡県　倉長行矢さん)
☆格ゲー界の金持ち母さん？ファイトマネーは大事に使いましょう。

没ハガ供養企画
祈祷DX

読者様の魂・没ハガキをお寺で本格供養しようとするが、アフロズの月収が軽く吹き飛ぶ良心価格だったので、脱兎のごとく去る。なので、巫女様&天使様に祈祷してもらいました。

(北海道　two.p君)
☆巡礼ご苦労様。彼女たちに逢えたかな？

(東京都　蒼葉キノさん)
☆ナコリム物語というホームドラマが現代には必要だと思ふ。月9で。

➡http://www5.justnet.ne.jp/~sagara/border-less/

(東京都　相楽たける君)
☆式神の本城、アルファ・システム突撃インタビューも必読！

(大阪府　kan君)
☆「カプエス2」では覇王丸という頼もしい同胞が(笑)。良かったねえ。

(東京都　U-REI君)
☆没ハガキ供養……ママハハで灰に帰すというのはどうでしょう(ヒイイ)。

(愛知県　丈の字君)
☆天使マロンもお祈り。「スター様お願い、没ハガキを救って！」

➡http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sumire/1918/

(宮城県　剣凰君)
☆永遠に留まる少女、先に進み続ける僕らを見守って。

高尾山のケーブルカー駅で安堵。

実録☆　ハガキ供養 in 高尾山：高尾山ケーブルカー乗り場前。前日までは徒歩で登山説が囁われていたわけだが、無謀と勇気の意味を履き違えないためにも、ケーブルカー使用が承認された。登頂のバーニングライバルたちがゴロゴロいるかと思いきや、台風効果で見事に我々だけでした。この台風は没ハガキの怨念が引き寄せたものなのだろうか……。迷わず成仏してケロ！

アフロ グレースケール

読者の皆様の熱き投稿魂で成り立っている一色世界のワンダーランド、それが「アフログレースケール」であります。今月も多彩にして多様な投稿がそろっておりますので、肩の力を抜いてごゆるりとお楽しみください。

カックラキンDJ PART37564（東京都 り☆モリモさん）

傑作は名作へと語り継がれる

『一生モノのゲームといえば?』

かなり答えるのに詰まる質問であるが、『エイリアン VS. プレデター(以下『エリプレ』)』、もしくは『D&D® シャドーオーバー ミスタラ(以下『D&D®2』)』を挙げたい。

最近、この両作がリバイバルしているゲーセンをよく目にする。別にレゲー扱いするわけでもなく、普通にNEWゲームといっしょに並べられているのである。

そして、今なおプレイヤーが絶えない! 特に『D&D®2』など、NEWゲームに劣らぬ勢いでインカムを叩きだすこともあるという。私も現在、『エリプレ』に再熱中である。とにかく熱い!

『エリプレ』と『D&D®2』も発売よりもう7～8年。時間的にはもうレゲーの部類に属するといえよう。なのに飽きられもせず、第一線で活躍を続けている。これほどまでのロングセラーは、他に類を見ないのでは?

どんな人気作も、いつかはそのブームは去ってしまう。それが数年後レゲーとしてリバイバルした時、かつてのような人気を博せるかといったら、そんなことはなかろう。

そのゲームが好きだった人、あるいはかつて興味があった人がちょろちょろとプレイするくらいで、売上面からは度外視されるのが常である。

しかし、『エリプレ』と『D&D®2』はNEWゲームに混じって稼動し、劣らぬ活躍を続けている。このことから考えると、両作はレゲーではなく、いまでも現役のゲームであると捉えるべきなのかもしれない。

昔のゲームとして入荷しても〝懐かしいから〟ではなく、〝面白いから〟プレイする。両作が他の懐ゲーと一線を画する点はそこであろう。完璧に出来上がったゲーム性があるからこそ、飽きずにいつまでも楽しめる。

今なお続く人気は、そこに裏打ちされたものではないだろうか?

少なくとも、両作がゲーム史に残る傑作であることは疑いようがない。かつ、数え切れないほどプレイしながらも飽きがこないことから、一生モノのゲームである、と言い切ってしまいたい。

恐らく皆さんも、これに異論はないかと思われる。ゲーセンで見かけたら、ついついやってしまうだろうから(笑)。

昔のゲームながら、発売当初から変わらぬ勢いでやり続けやれる――そんな『一生モノ』と呼べるようなゲームがたくさん生まれることを願う。

そのためにはメーカーさん、お定まりのマニュアル上に安堵せず、常にアイディアの探求と洗練を!

（滋賀県　大聖リース君）

☆『エリプレ』や『D&D®2』が出たときには、「こりゃあ、アクションゲームの未来も明るいネッ」と思ったものでしたが……。ひょっとしたら、時が止まってるって感じ? それはともかく、しっかりと作り込まれた作品は、時代を超えて光を放ち続けるもの。21世紀ならではの『一生モノ』のゲームに、早く出会いたいものですね。

ところで、大聖君の投稿を受けて、皆さんから「一生モノゲーム＝無人島に持っていきたいこの一作」を募集しようと思います。「俺はこれこれこういう理由で、このタイトルを持って行くんだ!」という投稿をお待ちしております。……なんかベストゲームになりそうな気もしますが(笑)。

絶! クーポン普及キャンペーン

どうでもいーことなんだろうけど、やっぱどうでもよくないこと。それは、クーポン加盟店が我が岐阜県に無いことだー!!

なぜだ! なぜ無い! いや、この投稿が載るころ(載るんか?)にはあるかもしれないとゆー、わずかな望みは持っとるが……いやいやそうではなくて、なんか岐阜県っていろんな面で影薄くないか? 岐阜県民としてとてつもなく悲しいぞ。いったいなぜだ? しかもこの話にはオチがないと来てる……はっ! もしやこれが理由か!? だとしたら、早くつけねば……ぷしゅ～(結局つかず)。

（岐阜県　掲さん）

☆皆さん、今から目を閉じてください。そして、日本地図を思い浮かべてください。さあ、岐阜県の位置を、想像の中の白地図に書き込んでみましょう……。

皆さんの岐阜県感覚を再確認したところで、一刻も早く岐阜県でアルカデクーポンが使える店舗ができることを祈りましょう。ゆくゆくは全国規模でクーポンが使えるようにしていきたいので、全国の店舗関係者の皆様方、ぜひともご協力お願いします。

アルカディアを買った後は、その足で最寄りのゲーセンへ行き、クーポンチケットで1プレイ。そんな黄金パターンを築きたいものです。

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆食って食って食いまくれの季節が来た! あんまり過ぎると別の意味で「ヘヴィ」に……。

（青森県　ふちこま君）
☆のびのびとした飾らなさが、すっごく素敵なんです!

（石川県　故島良さん）
☆何かに打ち込める季節です。それぞれの秋を満喫しましょう。

（愛知県　御影道行君）
☆アタルのオヤジだし、髪の毛はフサフサだったりして。

（栃木県　珠月さん）
☆最新型コリアン、飛ばしてます。本国でもヒットしてね。

（神奈川県　シグレさん）
☆作中で一番麗しい華ですら、何かが違う異色作でした。

（東京都　Re-Tercel君）
☆力強いロゴがかっちょいい! 男泣きヘルパーズも。

（宮城県　STO君）
☆漲る渾身、この一戦にあり。筆先に「鬼」入ってるね!

実録☆　ハガキ供養 in 高尾山:高尾山が誇る人員輸送用車輌「MOMIJI」にて、ケーブルカー路線では日本一という急勾配を登る。基本的に登山萌え、ケーブルカー萌えのケーブルガイ集団なので、旅の目的を忘れてはしゃぐ一行。ケーブルカー最高。艱難辛苦の末、登頂した我々を待っていた試練とは! というか、お払いができる神社はあるのか?(←調べてから行けよ)

アルカディア大瀑布

ここは投稿[illegible]地帯と言われるA-Froの中でも、とびきりスパイシーな面子が集まる収監所であります。褌祭りという秋の風物詩が行なわれる中、エロス村が今回お休みという憂き目にあっちょりますな。次回復活予定ですが。　（おハガキ担当：[illegible]）

（東京都　STS!君）
☆猥談はジャストディフェンスできねえな。

（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆抜けても、バケツの形をしたアフロヘアが残るのでした。

（岡山県　中村コジ郎君）
☆名前を聞いてもらうのに、こんなに一生懸命な奴ら見たことねえ！

（愛知県　そたい君）
☆来航バッドガイ。シケギャグの処罰は一人鎖国の刑。

今、ゲーム業界を揺るがしている某FF内に出てくるスポーツ「ブリッツボール」。この競技の第一人者は「ドイツに住む暗黒界の帝王」だと、今の若い連中は知っているのだろうか？　ちなみに上段と下段に投げます(苦笑)。
（神奈川県　キム大好きっ漢いのしん君）
☆暗黒界の帝王が「ジェク○シュート」とか使い始めねえか心配である。

A-Fro男忍者&くのいち特集

（愛知県　AZさん）
☆うむ、めでたい。次は源柳斎（じいさん）希望。

先日、友人たちと「前作とキャラも世界観も違う『戦国伝承2001』は何を伝承したのか？」について話し合いました。

議論の途中、「阿国の乳ゆれは不知火舞のそれを伝承している」というエロス村民の発言や、いまだ日報アシュラバ休載の報にむせび泣く者の「このゲーム、ロクロウタいるだろ？」という発言もありましたが、

「『戦国伝承2001』は『忍者にあらずば、ゲームにあらず』というADKの忍者魂(notろりぷに)を伝承している!!」という結論にFINISHしました。
（大阪府　霧華君）
☆コンボのつながり具合は『ニンジャマスターズ(ADKの忍者格闘)』、奥行きの感覚は『痛快ガンガン行進曲(ADKのオモシロ格闘)』という伝承は強引過ぎますでしょうか、伝承の神様。

（大阪府　虎杖せなさん）
☆ゲームボーイアドバンスでガイを知った人も多いみたい。元祖『ファイナルファイト』もゲーセンで遊んでほしいね。

（東京都　F・F太郎君）
☆負けてぐったり感漂う中にも、まだまだ余裕の表情が窺える二人。

（石川県　故島良さん）
☆水野→メイ、愛野→アクセル説。みんなも考えよう。

（静岡県　中村英明君）
☆初3D少林寺はファイティング武術だったりする。

（新潟県　芹沢謙君）
☆イーグル世代のストI式6ボタンもある意味違う……。

置いてきぼりメウェルズ「カルロス宮本」

その男には日本海の岸壁がよく似合っていた。『ファイナルファイト2』でマキと共に大暴れした、二刀流の使い手カルロス宮本。長髪の似合う割れアゴナイスガイである。

「マキは出てるのに……。」

全国のマニアたちが何万回と口にしたであろう言葉を、トレードマークの仏頂面から発するカルロス宮本。

「SNKとカプコンのファンなら誰だって、覇王丸VS.カルロス宮本の剣豪対決が見たいに決まってる。そうだろう？」

一理アリ。SNKの刀キャラ一体に対し、カプコンサイドは抜刀キャラ0。

「うむ、おかしい。この刀バランスは狂っている。それって隠しキャラは俺以外にありえないってこと？　やっぱそうだよなー、ハハハ」

どこか空しい笑い声が海岸にこだまする中、一人の巨漢が岩影から姿を現した。

「いやあ、人気者はつらいなあ、カルロス宮本君」

「げえっ、ハガーさん!?」

『ファイナルファイト』のプレイヤーキャラにして暴虐市長のマイクハガーその人だった。

「私もあれだけ活躍したのに、格闘ゲームには、とんと縁のない身。お互いの冷遇を慰め合おうではないかっ！」

「……リベンジ出てるじゃないすか」

直後、ダブルラリアットでカルロス宮本の体が浮いた。空中キャッチでパイルドライバー。はい、海岸地球割り。

「その話はするな……」

どうやら市長にとって触れられたくない過去らしい。失神したカルロス宮本から、日本刀を奪い取るハガー。

「鉄パイプにて培った剣技をもって、隠れキャラ参戦してくれるワ……。」

その表情はベガやギースのそれを上回る邪悪さだったという……。

（東京都　ピンヘッド君）

実録☆　ハガキ供養 in 高尾山：高尾山のケーブルカー駅にて我々を待っていたもの、それは「ポップコーンDJ(単なるポップコーンメーカー)」であった。「Hey、それじゃあアツアツのポップコーンを作っちゃうYO！　ポップIT！　ポップIT！！」　ハカキDJのアフロズとキャラかぶってる。ジョンの空回りトークに、望郷の念を募らせるアフロズであった。

ポップコーンジョンと命名。

MMターボ 無理想無解決

⬆(新潟県　番君)
☆泣くがいい。今はただ泣くがいい！

⬆(神奈川県　ハリキリいまむ君)
☆若干、若干ね。

⬆(兵庫県　ミラクルポッパーズ君)
☆マンホ島から来たんだよ、きっと。

⬆(新潟県　芹沢謙君)
☆この国家に気の休まることはない。

⬆(愛知県　ヌンチャック君)
☆何気に。

⬆(北海道　ジマ君)
☆死ぬことと見つけたり見けなかったり。

⬆(神奈川県　雪さん)
☆野郎も臆せずペアプレイに挑めよ。

⬆(東京都　SIG君)
☆やべえ。ZATO-MENかっこいい。

⬆(神奈川県　明日村さん)
☆あれ!?　この筐体ボタンが10こあるよ！

⬆(千葉県　てし君)
☆ぬな！　学校で習わなかったのかい!?

アンケートハガキの片隅からゲーマーの日常をお届けするMMターボの時間がやって来ましたニョロ。「ガンダムの対戦で負けそうになった時、『ソーラレイ発射！』とか言って電源を引っこ抜くのは禁止」などという、下世話な心配を綴るコーナーでもあるような気がする。(潤)

『ビーチスパイカーズ』をチラチラ見ている中学生を見ると、自分の若かりしころを思い出します。青春の一ページを。
(埼玉県　すずめわらび君)
☆ためらいなくコインを入れることができるようになった日が、僕生き境界線スペシャルになってるような気がする今日このごろ。

『連邦VS.ジオン』なんてゲームが出るくらいだから、『どっちの料理ショーVS.ビストロスマップ』なんてゲームが出てもいいはず。
(山形県　巴かきな君)
☆『おしゃべりクッキングVS.お料理バンバン』とかもな……。で、どうなの？

『プロギアの嵐』のストーリーを読んで思った。──老臣が権力を争うは亡国の兆し。
by榊原康政(in史実)
(富山県　山田身楽斎君)
☆老い先短いから執着しちゃうんでしょうか。何事も引き際が肝心にょ。

あの、漢としては女性の方が乱入してきた時は、手加減するべきですか？　それとも本気でやるべきですか？　僕はどちらも文句を言われそうで、いつも悩みます。
(群馬県　天獄君)
☆いついかなる時も問答無用の全力でやるのが対戦台の掟ともいえる。性別関係なしで容赦なく戦うがよかろう……とかいう担当はトゥーストリクトリーですか？　まあ、最近は腕前に性別は関係ないところまできてるから、手加減必要ないんじゃないか説。

最近になって気付いたのですが、『カプコンVS.エス・エヌ・ケイ 2』のイーグルは、べつにMr.BIGでも良かったのでは？
(東京都　斎藤剛敏君)
☆そうか……気付いたのは最近か。

ガーデンローズ
美しさは罪シアター
「髪を刈るマードック」

「ちょーむかつく」
マードックはイラついていた。
「あのファランとかいう野郎、ボッコボコやさかいっちゃ」
マードックは髪の毛さらさらのファランに嫉妬していた。マウントポジションに持ち込み、右、左、バリカン、左、左、バリカンのコンビネーションを決めると覚悟していた。
そうなれば、全国の美形愛好家からボッコボコにされるのは目に見えている。しかし、やらずにはいられない。私があのさらさらヘアーを刈るのだ。全宇宙の無毛のためにも。
試合開始。死ね美形！
マードックは初っ端からマウントに持ち込むために、タックルを仕掛けた。しかし、けん制で出されたファランの膝に、マードックのアゴがジャストフィットした。
「ちょお……ぶるぅ……」
マードックは膝から崩れ落ちたがく。
(千葉県　なす君)

(東京都　楽丸さん)
☆ブリセル描く人はまとめ方がうまいです。本当にいそうな雰囲気がなんとも。

(熊本県　鉄娘。葵花南さん)
☆可愛いと思った貴女。モロ騙されてるーっ。

(静岡県　ココロザシノさん)
☆メルヘン王国＋侍が突発女性化。六嬢に惚れそうです。

(茨城県　ろいあすさん)
☆モミアゲがキープされつつも、女らしさ満開のマキシマ子。

(山口県　里見ミカサさん)
☆現役時は意識しないのに、大人になるとなぜ制服が気になるの？

(千葉県　加川ガル吉さん)
☆×な漁火兄弟！　ロマキャンの海へと船出し、無人島で生活の刑。

(大阪府　悟己沙也さん)
☆みんな結構抑えていたと思うけど(笑)。また来年やりたい？

(東京都　楠田なりゆきさん)
☆勝手にサラシに分類しちゃった。ヒッヒッ。ベロのピアスに注目説。

さようなら トランクス A·Fro褌 サラシ幻想大祭

(東京都　娑薰世界一さん)
☆そうそう、ゲーセンでは自然にデモを見てるよね、みんな。明らかに変だろ！

実録☆　ハガキ供養 in 高尾山：風雨が傘を飛ばし、濃霧が我々の視界を閉ざす。「くっ、没ハガキお払いのためにも、こんなことで負けるわけにはいかねえんだヨ！」「あ、でもお払いなら地上の寺院でもやってもらえるのでは？」「……台風だしね」速攻でとんずら下山を決め込むアフロズ。僕らは何しにここまで来たの？　日ごろの行ないは及第点の良い子たちなのに！
誰もいません　萎える〜。

GAMERS GROOVY STYLE ゲーセン歳時記

オマアレ君（大阪府 ボル）

CAPCOM VS GRAPPLER

チビ

どきなよ

再来した灼熱の季節

『VF4』待望のリリース！　熱い夏アゲイン!!

『VF1』の時期からアタマ取るべく功夫を積んできた俺にとっては、再び強い輩と手合わせできることこそ幸い！　強さ丸見えありがとうカードシステム！

というわけで、福岡の直営店へ修行に出かけてみた。

店内の『VF4』ゾーンは当然のことながら、VFフリークでごった返している状況。

見れば、すでに千試合以上をこなしている猛者もいる模様。そこでふと目にしたのが、百試合以上こなしていないながら、勝率8割を誇るリオン。鬼強い……ということである。

そこで早速乱入……。結果はあっさり2対1で敗北。

その後も何人か乱入していたようだが、やはり敗北。

確かに強い。俺は何気なく、その対戦台の反対側まで回ってみた。

そこにいたのはなんと、白人のナイスガイ。異人さん in『VF4』というのかッ！　まさに黒船かッ？　いや、異人さんは『モーコン』好きじゃなかったのかッ！（偏見）

しかし、的確なレバー！さばきは、まさしくVFフリークのそれ。勝率3割台の俺は、素直に感心せざるを得なかったのも事実。

ということは、場合によっては『VF4』で世界を相手に戦うこともできるのか？

というわけで地元に戻り、功夫を積んでいる次第。とりあえず世界を狙う前に勝率5割だ！

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆今は国内だけのVF.NETだけど、そのうち世界規模でのネットワークも張られるのでしょうか。

なにはともあれ一試合一試合がより重く、密度が濃いものに感じられるVFカードシステムには、今後のアーケードゲームの可能性を見た気がします。

ギガっぷり冬の陣 マイキャラ選別編

頭文字にVのついた大作ゲームの続編といえば？　……そう、迷う余地もなく『VASARA2』だね！　ああ、オレは『VF4』よりこっちを選ぶぜ！

さて、前作から「必要以上に、日本史が強くなるシューティング」の異名を欲しいままにしてきた『婆娑羅』でしたが、2になってさらにパワーアップ。今作ではなんと英語力が知らないうちについてきます。

なぜなら、インストや中間デモのセリフなど、ほとんどの日本語に英語の対訳がついているから！

例えば……。

『婆娑羅覚醒』は「Awaken VASARA」。

「溜め攻撃」は「Fully-Charged Shooting」

「敵は本能寺にあり。」は「The enemy is in the Honnouji.」

どうですか？　まさに駅前留学ならぬゲーセン留学！　これでTOEFL600点も夢じゃない！

ちなみに基地の街ヨコスカにおいてはこのゲーム、米兵さんが日本文化への理解を深めるのに一役買っているとか。今まではインストもろくに読めずに難儀していたようでしたからね。

まあそれは結構なことなのですが、不安な点が一つ。どう考えても登場キャラクターが傾き過ぎているので、日本が妙に誤解されそうな気がして、とても心配なのです。あの……昔の日本人が、ホントにあんな格好してたとは、思ってないですよね？

つーか、3面ボスの前田利家の傾きっぷりは他キャラと比しても尋常じゃないので、Tosiie Maedaの名は、間違った形でアメリカ中に響きわたると思われます。

それと、アレを前田家の子孫が見たら、絶対にクレームがくると思いました。

（神奈川県　出口研君）

☆TOEFL600点が夢じゃないとしても、日本史のテストが赤点になりそうじゃわい（笑）。

次回作では外国人枠がもっと増えて、YASUKEの他にも、助っ人外国人がどんどん増えると良いですね。座美得流とか、婆栖虎・堕・我魔とか……。『婆娑羅』なら、あり得そうな気がしてくるので恐い竜。

（東京都　ささきいちいさん）
☆……犬じゃないです、これ。絶対違うよママン！

（福岡県　倉長行矢さん）
☆「スポーツの秋」投稿は多かったス。体操服＆ぶるま天国でした（遠い目）。

（長崎県　花形3四郎さん）
☆音ゲーは昔の機種も重要ですよね。再録されてないナンバー多いし！

Rie♥chan LOVE Girly♥Candy

Rie♥chan SCHOOL GIRL

2001. KOKOROZA SHINO ♥♥♥

（静岡県　ココロザシノさん）
☆うおーん、服からポーズから、必要以上にラヴリー過ぎるケロ！

（青森県　桜井すももさん）
☆この区画にロリっとしたイラストが多いのには、実は秘密が……。

（静岡県　鈴木トメさん）
☆平均年齢さがりそうだネ。あと残虐行為手当も（笑）。

（愛媛県　立花永樹さん）
☆ニーソックスのフェイクファーも許可。大いに許可。

（高知県　日立かなえ（N）さん）
☆違和感ないねッ。小悪魔つながりなところも。

実録☆　ハガキ供養 in 高尾山：そして、下山(早っ)。この伝説の没ハガキ供養登山バトルが成功か失敗かを問うならば、YOU LOST的でFINISH THEM感がもりもりと漂う気がしつつも、ネタ的には「大成功」と評されるべき内容であった。没ハガキ供養の儀は、後日編集部にて行なおうと思います。これからも、A-Froにたくさんの投稿をお願いします！【第一部　完】

この敗北主義者たちめ！

（静岡県 Seijiganさん）
☆間違ってはいないけどね（笑）。質問内容に陰謀を感じる。

ネットでこさえろゲーセン仲間

アルカディアで、いつも「WWWの泳ぎ方」読ませてもらっています！　今回これについて僕が体験したことを書かせてもらいます。

それまではなにげなく見ているコーナーでしたが、『ギルティギア ゼクス』関連のサイトが載っていた回があり、周囲に『ギルティギア ゼクス』をやっている友達もいなかったので、同じような趣味を持っている人を求めてBBSに初めて書き込みをしてみました。

最初はネットなんて匿名だし、いいかげんな人ばかりがいるんだろうなーと思っていて、特に期待していませんでした。

でも翌日見てみると、良心的なアドバイスをしてくれる人や僕と同じ境遇ですと共感してくれる人ばかりで、自分が誤解していたことを知りました。

それに僕の行きつけのゲーセンに通っている人もいたりして、今ではネットを通じて、たくさんのゲーセン友達ができました！　確かに中には心ない人もいますがそんな人ばかりでないと思います。

口下手な人もネットでは関係ありません、ゲーセン友達が欲しい方は思い切ってネットで探してみてはどうでしょう？

（神奈川県　神龍ケン改めMOE君）

☆ネットでゲーセン仲間を作る、ってのもゲームを面白くする手段の一つですよね。同じ趣味趣向の方となら、会話も弾むはずです。

ただ、匿名性が売りのネットといえども、常識やルールは現実社会と変わらないものです。訪問したサイトの管理人の方や掲示板を使用されている方々に、迷惑をかけないように心懸けましょう。

（東京都　セイタカ君）
☆秋深し、隣は何を……フェイタリティ!?（字余り）

いつでも気合いでドンと一発！

ついに『太鼓の達人2』が満を持してデビューとなりましたが、皆さん夏休みはどうでした？　叩きまくりましたか？　金は尽きましたか？（それは俺だけだって……）

さて、今回は収録曲も増えてすこぶるいい感じ……と思ったら『お祭り忍者』が消えてるし（涙）。

これではワシヲイフォーリナーたちとの再会（アフロ9月号参照）が……これも時代の流れというものか……もっと簡単に言えば曲が古（以下略）。

相変わらず初心者にやさしい難易度が好感触だ、と思いつつ、自分は「むずかしい」を選択。すると2曲目で『翔べ！ガンダム』が出てきたので、ドンなもんかとやってみた。

うおぉ～むずい～～。叩く場所が多くて譜面が赤い。これはシャアに違いあるまいて。それでも何とかギリギリでクリア。これならば、アッガイでもやれそうな気がする……。

というわけで、世間一般の紳士・淑女の皆さんも、学校の試験前やバイトの面接前、仕事帰り、他ゲーセンへの遠征前、親に勘当された後、宇宙への出発前など、気合を入れたいときにはドンと一発叩いていくのがいいだろう。

それでは。

（東京都　村雨こうじ君）

☆そんなワシヲイフォーリナーの魂に応えるべく、今作では「ダンシング！夏祭り！」でワシヲイできるから安心だ。再会の日に備えて、腕を磨いているとよろし。

（長野県　FJT君）
☆夜道で出会ったら逃げられない一択。リングの中はなおさらじゃーい。

次回予告

この前まで夏休みだった気もするのに、出版界では早くも年末シーズン！　てなわけで、今回募集する1月号A-Froの企画はズバリ年末&クリスマス特集！

昨年同様、クリスマスに関するカラーイラスト&1色イラストを募集するので、遠慮なく送ってちょうだい。

そして、文章部門では年末の除夜の鐘にちなんだ「今年払いたい一〇八の煩悩特集」！　「アタイ、どんな麻雀ゲームをやってもHボタンを連打してまうん」とか「彩京ゲームにホモキャラがないと落ち着かないでゴワス」といったアーケードゲーマー人生に関する、皆様の煩悩を破ってしんぜよう。

とりあえず一〇八の煩悩を集めたい所存なので、各自アンケートハガキの端っこにでも書いておくんなまし。封書やハガキは、A-Fro内「俺の煩悩、見とくか自慢」係まで。

〈やさぐれ後記☆記〉

「[illegible] me feel so [illegible]」のCD情報をたくさんお寄せいただ[illegible]マ[illegible]サワク[illegible]スで[illegible]入った[illegible]の[illegible]にも[illegible]てますので、これからもどうぞよろしくです。[illegible]誌面に反映させます。（[illegible]）

投稿ハガキ裏やアンケートのメッセージで「QUOカードください！」「欲し過ぎです」というコメントが続々と[illegible]やすか[illegible]版[illegible]れ[illegible]（[illegible]）

常連の座をつかみ取れ！　ARCADIA Frontiers[A-Fro]投稿ルール

アーケートゲーム系投稿スペースA-Froでは皆様の投稿、すなわち「ゲームが好きなんだあああああっ」という熱きソウルをお待ちしております。ハガキの裏には名前と落書きを忘れずに！

優秀作品（eb！マークが付いた作品）にはA-FroオリジナルQUOカードをプレゼントいたします。奮ってご応募ください。

●ゲームイラスト（カラー、モノクロ、CG）大募集

アーケードゲーム、ゲームセンターに関するイラストを描いてみようよ。キャライラストからゲーセン風景、店長自画像（これはウソ）まで表現方法は無限。ユアセンスをぶっちゃけてほしいぞ。封筒やハガキ裏に「アレンジ道場係」「グレイスケール係」と、コーナー名を書いておくとグレート。サイズはフリーだけど、ハガキサイズからA4ぐらいが投稿世界の標準。タテ・横の比率もハガキぐらいが標準的だ。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。個人のHPに投稿作品、採用作品をアップする場合は、投稿後から45日間の間隔を空けていただくと、月刊アルカディア的に助かります。ご協力お願いします。

●これが無ければ始まらない！　文章投稿規定

文章は最大で800文字前後にまとめてください。文字が汚くても、文法が間違ってても全然気にしないで投稿してください（リライトされる可能性はありますが　）E-Mail投稿もアリですので、その日のゲーセン雑記、ゲームの感想、レビューなどを逐一メール投稿するのを習慣とすべし。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。ですので、あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部オススメはフォトショップ形式（psd）形式です。JPEG（jpg）形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75～95%以内を推奨。

※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がおすすめ！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！

サーバーのパァワーアープ（by獣王記）により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！　これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするな。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ

メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　何かに当選した時、プレゼントが送れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号1月号の締切は……10月19日（金）消印有効

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい注意点は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

中秋の名月、月明かりで同人誌を読もうとしましたが目を悪くしそうなのでやめました。みなさんも目の健康に気を配りながら、ゲームをし、原稿を描き、同人誌を読んでくださいね！

ギルティギアゼクス　発行 OPERETTA PALACE

PERFECT WOLD

ギャグ　4コマ

8Pギャグ1本に4コマなど多数、ページ数の割にボリューム満点。ヒドめ+ニセいい人系のギャグがテンポよく炸裂する1冊です！

B5版　20P　オフセット　表紙カラー
300円分の無記名小為替+送料160円切手+宛名シール
〒350-1133　埼玉県川越市砂976-3
メゾンうるし谷102号室　庄林清香

燃えろジャスティス学園　発行／かまぼこ

Fire Storm

ギャグ　4コマ

独得な描線とデフォルメは必見モノ。勢い爆発の下ネタ&しれっとした味のストンしたオチ、2系統の4コマ12本がメインですぞ。

B5版　28P　オフセット　表紙1色
500円分の無記名小為替+宛名シール
〒175-0083　東京都板橋区徳丸4-20-25
ギュウスファイン208号　冊井健

ブラッディロア3　発行／REAL EDITION

PARALLEL MINDS

シリアス　ギャグ

B5版　40P　オフセット　表紙1色
400円分の無記名小為替+180円分の切手
〒160-0022　東京都新宿区新宿1-20-7-6F　吉田百江

当館初？　大迫力のブラッディロア3同人誌です。

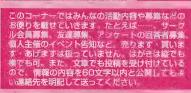
メインの漫画は鉛筆取り込み→CG処理なので、多少線が荒く見えますが、CGの効果やトーンワーク、構図が生む大迫力は素晴らしい！　他、ギャグ1本、イラスト3点収録。

ややウェットなロンと、ドライでピカレスクな深龍の対比がカッコいい！　格闘シーンの迫力とテンポ、すれ違う想いにさらりとした別れ……非常にスピード感のある1冊です。

伝言板

求めよ、さらば集まらん……？

★サークル会員募集
超よろずサークルG-WAVEでは、高校生以上でフレンドリーな仲間を常時募集中！　80円切手同封で問い合わせを！
〒183-0032　東京都府中市本宿町1-25-2　岡崎様方G-WAVE

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは封書でも何でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★トモダチ募集中！
KOF好きな方なら老若男女は問いません。ペンフレ、またはメル友どちらでもかまいません。どうか私とトモダチになってください。お待ちしております。
〒509-5301　岐阜県土岐市妻木町西陵3247-144　林沙織
ksdash@docomo.ne.jp

メイドの控え室　いくつかのサークルさんから、通販申込に関して「どの本が何冊欲しいのか書いてない」「リターンアドレスがない」などの報告がありました。うー。当館開設当時から何度か書いてきてるんですが一　通販を申し込まれる方は、規定の小為替や切手・宛名シールの他に、自分の住所氏名、欲しい本の名前と冊数を明記した手紙を必ず同封してくださいね！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。 ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど) ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは製作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

パワーストーン1&2　発行／NATO

PRETTY GOOD!

ギャグ　シリアス

16Pのセミシリアスは、ルージュと竜馬のホンワカしたラブストーリー。暴走力の激しい2～6Pのショートギャグもイイ感じです。

制作者より：女キャラ4人、それぞれの漫画が1本ずつ、[illegible]に華やかにあります（不）

A5版　14P　オフセット　表紙1色
100円の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒547-0005　大阪市平野区加美西2-5-6　高窪様方巴晃

鉄拳シリーズ　発行／極・不惑

喜劇　駅前鉄拳

ギャグ

三島家関係キャラが若干多めで、ギャグは冷静なツッコミがキーとなるタイプ。つぶらな瞳と脱力感に満ちたニコ口の絵は絶妙ですぞ。

制作者より：鉄拳オールキャラギャグマンガ本。1ページもののギャグマンガのみです。鉄拳3・TAGネタ。

A5版　28P　オフセット　表紙フルカラー
300円分の無記名小為替＋160円分の切手
〒221-0045　神奈川県横浜市神奈川区神奈川2-14-1　東神奈川ダイヤモンドマンション805　水瀬和人

ポップンミュージックシリーズ　発行／40uniuni…。

犬の生活EX

ギャグ

のっぴきならないオチが大ゴマで炸裂する1～2Pショートギャグ10本以上！　二人誌＋ゲスト2名で皆さん画力もハイレベルです。

制作者より：[illegible]

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋240円分の切手にて
〒461-0004　名古屋市東区葵1-17-17　佐伯香子

この秋、ゲーパロ館メンバーに新たな動きアリ？

牡丹、同人デビュー!?　その1

決めておくべき7つの事項

牡丹「皆さんの同人誌を見ていると、あたしも本、作りたくなっちゃうなー。でもやったことないしなー」
ジョイ「やってみたらいかがです？　誰でも最初は初めてですよ。何でしたら手伝って差し上げても……」
牡丹「え、本当ですか？　……よーし、こうなったら思い切ってあたしも同人デビューよ！」

“何の”本なのか決めましょう

ジョイ「最初に本の発行形態を決めねばなりません。まずは①“個人誌か同人誌か？”」
●個人誌：1人の人間が全ての原稿を描いて(書いて)発行する本。いわゆる個人サークルの発行する本。ただし、例外として少ページ数のゲスト原稿を含む場合や、編集作業を他人に依頼する場合もある。
●同人誌：複数の人間が原稿を持ち寄って発行する本。いわば原初的な意味での同人誌に近い形態。
牡丹「うーん……ジョイさんも書いてくださいよ」
ジョイ「この分け方でいう“同人誌”のほうですね」
牡丹「よーし、じゃあジョイさんは北条刑事×氷川刑事のハードやおい小説で決まりね！　知人にジェン×テリアモンを頼んで、あたしは花郎×仁に平八と李をからめた絢爛豪華ムフフ耽美路線で……」
ジョイ「執事201芸・小キック→中パンチキャンセル輝いてトゥインクル☆スター!!」
牡丹「いだだだだだバトンがバトンがバトンがっ！　何なんです、やっぱりやおいはイヤなんですか～？」

ジョイ「でなくて！　んな特撮とアニメとゲームが入り乱れた本、誰が読むんですか！　すでに名の売れた作家ならともかく、普通は読む方が本を選びやすいようジャンルや元ネタにまとまりを持たせるものです。②“ジャンルは何にするのか？”ですな」
牡丹「……“やおい”というジャンル……」
ジョイ「執事201芸・外技・届け☆エトワール!!」
牡丹「バトンがバトンがっ！　凶器は反則～（涙）」

お金のトラブルには要注意！

ジョイ「決めておくべきことはまだあります」
③“漫画か小説か？”メインとなるのが漫画か小説か詩かイラストか、ということ。これは「漫画＆小説でイラスト少々」など混合であっても問題ナシ。
④“コピー誌かオフセット誌か？　発行部数は？　参加イベントは？　通販は？”これらは後から変更できるが、ある程度は仲間内で決めておいたほうがいい。
⑤“使用原稿用紙のサイズは？”実は重要。オフセット印刷の場合、このサイズを統一しておかないと、印刷屋さんで受け付けてもらえない場合が多い。
⑥“発行責任者は？”複数人数で製作する場合、必須。誰が原稿を集めるのか、印刷屋さんへの申込は誰が、など、後のトラブルを避けるためにも決めておこう。
⑦“印刷費用などをどうするのか”お金の問題だけにあいまいにするとトラブルの元。割り勘にするのか、個人が払うのか、最初に集めるのか、誰かが立て替えるのか、最終的に売り上げは誰の元へ行くのか、などという点をきっちり決めておこう。

牡丹「結構いろいろ決めなきゃ……んーとんーと」
ジョイ「じっくり考えて決めなさい、先は長いですから……って続くんですか！　以下次号なんですか!?」
牡丹「ぬふふふ……（ひそかにイヤな微笑み）」

ギルティギアゼクス　発行／大3宇宙帝國

奇

ギャグ　シリアス

アフロのままでどシリアス。アフロのままでアフロと無関係なギャグ。1冊丸ごとネタ先行的な実験作があなたを奇妙な笑いへ誘います。

制作者より：出演者全てが「アフロ」。なので「アフロ」です。ご注意下さい（笑）。

B5版　20P　オフセット　表紙1色
500円分の無記名小為替＋10円切手＋宛名カード
〒430-0803　静岡県浜松市植松町255-9　隅田真夕子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル
●判型
●総ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
●本のPR文（40字以内で）
●サークル名
●通販申し込み先
●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。11月末に掲載を希望する人は10月19日(金)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

少しずつ涼しくなってきて、夜が長くなってきて……。ゲーセンで熱く燃え上がった身体は、音楽鑑賞でじっくりと休めましょう。で、音楽でもゲームを楽しもうよ！ ということで、今回のお題は「同人ゲーム音楽」です。インターネットでも即売会でも楽しめるサイトをご紹介していますので、WinAmpなどのプレイヤーを用意してアクセス！ それに併せてTIPsでは、音楽の検索方法を便利にしてくれるサイトをご紹介。MIDIデータ、サークルなどを探すのにガンガン活用し、音楽系サイトの数とそのクオリティに驚きつつも楽しむべし。
CG系サイトではいわゆるレゲー（1980年代）のゲームCGを楽しめるサイトをチョイス。当時はナムコゲームのキャラクターが抜きん出ていたため、ナムコ系サイトが多いのはご了承を……。紹介できなかったゲームは後日ご紹介するのでお楽しみに！

「同人ゲーム音楽」サイト

S.D.K. Specialなお部屋　さらだ菜/Kings-Tower

http://www.pluto.dti.ne.jp/~raindrop/doujin/

- 男のレゲー　[illegible]
- MIDI　[illegible]
- マイナー　[illegible]

レゲーをこよなく愛するアレンジサークル

「S.D.K.Special」というサークル名で活動しており、サイト運用はさらだ菜さんによって行なわれている。また、これまでにいくつかのCDも発売されている。アーケードゲーマーは迷わず「男のレゲー」シリーズを入手すべし。コンシューマーも交えて懐かしいゲーム音楽がアレンジされて甦える！ サイトではこれまでに手掛けたCDの仕様公開と試聴できる環境を提供、今後の活動予定と活動記録を見ることができる。また、CDを入手した人はオンラインでアンケートを送付することもできるようになっている。

手がけたCDジャケットも公開されている。力の入ったジャケットイラストが楽しめるぞ。こちらもチェックだ。

Pulse Therapy Home Page　Baddy／shup

http://urawa.cool.ne.jp/pulsetherapy/

- コミケ　[illegible]
- 日記　[illegible]
- CD焼き　[illegible]

運営を始めたばかりの音楽サークルサイト

サークル「Pulse Therapy」の活動に関するページというのが基本的位置付けで、まだ活動を始めたばかり。コンテンツはリリースCDの紹介と試聴、日記がメインとなっている。その日記にはコミケ近日の様子が細かく記されており、経験者は笑うに笑えない内容という噂も……。これから音楽活動する人は必見。リリースされたCDは古いゲームから最近のゲームまでがミックスされており、FATBOY SLIMを彷彿させるBIG BEAT的ごった煮の快感（日本だとEE JUMPを圧縮した感覚に近い）と強烈なビートを味わうことができる。

画面はリリースしたCDのジャケット。イカしたジャケットに負けない内容は必聴モノ！ 強烈ビートを味わえ！

「M3」ホームページ　M3準備会事務局

http://mmm.panic.or.jp/

- 音系　[illegible]
- 即売会　[illegible]
- 参加サークル　[illegible]

音系・メディアミックス同人即売会

記事中ではゲーム音楽として表現しているが、音とマルチメディアの同人即売会がイベントの趣旨であり、その中でゲーム音楽を取り扱っている。いずれにせよ、音系即売会として既に定着した感のあるM3準備会のホームページがココ。メインのコンテンツは、イベント概要と参加サークル一覧となっており、サークル参加や一般参加を考えている人は、一度すべて目を通してほしい。またSalonM3（掲示板）では、参加するときの注意点をはじめとして、音楽サークルなら浮かぶ疑問などの検討が行なわれているので、こちらも目を通してほしい。

M3では、音系専門即売会の開催、音系同人の交流、技術勉強会を計画している。音系のサークル志望者は必見。

「1980年代ゲームキャラ」CGが楽しめるサイト

プロジェクト商会・電脳版 18禁　プロジェクト34

http://www2u.biglobe.ne.jp/~D-proje/

アテナファンなら一度はチェックするであろうサイト。初代赤ビキニ&『サイコソルジャー』は当然、最新の『KOF』まで色々なアテナのCGを見ることができる。

BurningForce　コージ

http://www.bekkoame.ne.jp/ha/kouji-s/

『ストライダー飛竜』のファンはストライダー本部へ直行せよ。大量の飛竜イラストやノベルが楽しめる。また市販の飛竜グッズも紹介されている。リンクも活用せよ。

三つ編み工房　繁らない

http://www.alles.or.jp/~walkure/

ワルキューレCGが楽しめるのと同時にワルキューレ関連リンクが充実。検索サイトやwebリングでは発見できないサイトが発見できるかも。ゲストCGも充実。

相田通信館 18禁　相田つー

http://www.akane.sakura.ne.jp/~ida2/

『ワンダーモモ』をはじめとして、色々なレゲーのギャルCGが楽しめる。トップページではJava ScriptをONにしていれば、ソルの出現を楽しめる。

なぎなた企画 18禁　広輪凪

http://www5.vc-net.ne.jp/~hirowa/

『奇々怪界』に登場する小夜ちゃんを含め、瞳が大きな可愛い女の子のCGが掲載されています。右のCGに反応した人は要チェック。実は小夜の格好の○○……。

MUROI's Art Factory　MUROI

http://www2.ocn.ne.jp/~skykid/

『超絶倫人ベラボーマン』のCGはかなり珍しい。ほかにもナムコをはじめとする各メーカーのゲームCGも満載。壁紙にもお勧めしたい。オリジナルCGも充実。

いか焼き　いかせんべ

http://www.sala.or.jp/~ikasama/

『メルヘンメイズ』や『奇々怪界』などのイラスト・CGが楽しめる。管理人主催で数年前から『奇々怪界』の同人誌を発行しているぞ。おまけも全部見れ！

Studio亜酸化窒素E.P. 18禁　N2o2（まるん）

http://www.kuri.sakura.ne.jp/~n2o/

フェアリーランドストーリーという著名なゲームながら、インターネットでは希少であるCGが楽しめる。可愛い女の子大好きな人は、早速チェック！

ピンキッシュ・エンジェル　瑞穂

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/7378/

管理人は造型師。ワルキューレをはじめとして管理人の手による多種のフィギュアが紹介されている。造型リンクも充実。「VIPER-LT」の名でワンフェスにも参加。

TIPS wwwの泳ぎ方

ゲーム音楽を楽しもうと考えた場合に「クリエイター、サークル、ホームページ、即売会」などのキーワードが挙げられる。そこで活用してほしいのが、音楽（ゲームだけに限らず）の検索ページだ。

ゲーム音楽だけでなくコンピュータミュージックのポータルサイトになっているのが「COMPUTER MUSIC CENTER(http://www.dtm.ac/)」。登録サイト数も3000を超えており、音楽探しならまずはココでお目当てのサイトを探すのがオススメ。

ゲームをタイトル別など詳細に調べたいのなら「げ～む音楽図書館(http://www.dd.iij4u.or.jp/~taisho/)」から検索しよう。フレーム分割されたウインドゥの片側にはゲームタイトルが並び、それに関するサイトが反対側のウインドゥに表示されるので、分かりやすい。

同人CDならば「Doリンクっ!(http://member.nifty.ne.jp/effy_hida/arrange/)」からアクセスすべし。サークル名検索はもちろんのこと、イベント別のサークル参加状況も確認できる。逆に音楽活動をしているサークルはぜひ登録してほしい！

泳ぎ方PLUS !

オススメ音楽同人サイトとして「ちぇるしいグミ(http://aoba.sakura.ne.jp/~chel/)」や「WHITE NOTES(http://w-notes.com/)」がある。前者はPC系アレンジでご存知の方も多いかと思うが、アーケードの選曲センスはグッド。後者はとりあえずサンプルを聴いてみるべし。今回紹介できなかったサイト多数で残念。またやる！

THE KING OF FIGHTERS 2001™

K.O.F.2001 設定資料集

「KOF2001」チームストーリー完全公開！

ついに正体をあらわした「K.O.F.2001」。P.8からの紹介を受け、そのチームストーリーを全チームあますところなく公開!!

主人公チーム HERO TEAM

K'
ウイップ
マキシマ
麟

深夜、研究所らしき施設の中で3つの人影があった
「ちっ、ここもカラかよ」
黒ずくめで銀髪の男が吐き捨てた。彼の右手には深紅のプロテクターが装着してある。
「一歩遅かったわね」
片手で軽く鞭をしならせた女がつぶやく
「まったくキリがねえな……どれ、辺りをサーチするぜ……。……近場に危険物はないようだな」
2メートルはあるだろう巨漢が、辺りを見回しながら言った。
三人は正直、焦っていた。彼ら三人は、これまでいくつかのネスツ支部を潰してきた。
しかし、ここ最近は三人の行動を先読みするかのように、彼らが奇襲をかけたネスツ関連の施設はすべてもぬけの空になっていたのである。
「ウイップ！　なんで奴らに先手を取られてるんだ？」
巨漢……マキシマは苛立ちを隠せない声で尋ねた。
「わからないわ。ただ、私の知ってる情報は常に最新のもの、というわけではないわ　だから、先手を打たれても仕方がないのかも知れない……」
「……いや、すまん。あんたを信用してないわけじゃないんだ。……だが、なあK'よ、今回はあまりにも謎が多すぎるな」
「何が言いたい？」
銀髪の男……K'がつぶやいた。
「今年もK.O.F.が開かれるだろ？　毎度の事で、そりゃ別に不思議じゃない。だが、今回の大会出場リストを見たか？　ネスツチームだぞ！　ネスツチーム!!　考えてみろ、なんで今までひた隠しに隠してきた秘密組織の名前を、堂々と使うんだ？」
「ネスツの名前は一部の権力者しか知らない。とうとう表舞台に出てきたって感じね」
「街一つ消した奴らが、何のために世間に名前を知らせる必要がある？　闇の中にいた方がなにかと好都合なはずだ……」
「考えても仕方ねえだろ……行くぞ次……!!」
「!?」
三人は一斉に身構えた。K'がささやく様にマキシマに問う。
「……マキシマ、見えるか？」
「ああ……どうやって姿を消してるのかは知らねえが、熱探知に引っかかったぜ」
マキシマが低く答えたその瞬間、影が動いた
「なっ、なんて早さだ！」
影はマキシマの横をすり抜け、一瞬でK'の前に出現した。そして、そのまま、影がK'めがけて腕を振り下ろす。
K'もほぼ同時に、炎が噴出している拳を突き出した。
激しい振動音が闇を切り裂いたが、炎の拳が影に当たることはなかった　影の振り下ろした腕がウイップの鞭によって止められたからだ
「ちっ、余計な事を……」
「悪いわね　K'、でも、無用な争いは避けたほうがいいわ。さあ、話してもらうわよ」

窓から月明かりが差し込む部屋の中央辺りに、三人はその男を椅子に縛り上げていた
三人共、この弁髪の男を知っていた。名は麟といった。
「……私達をつけてきた目的は、これかしら？」
ウイップは一枚の写真を麟の目の前に差し出した　麟に明らかに動揺の色が見えた
「……やっぱりね　私たちをつければ、いつかこの男と会う時がくるからでしょ？」
「…………」
「無口ね……まあ、いいわ。……どう？　K'、麟をチームメイトにして大会に出場しない？」
「好きにすればいいさ」
「おいおい、K'、ウイップ、本気か？　いつ寝首かかれるかわからないぜ」
マキシマがあわてて翻意を促す
「……その程度なら話にならん……」
麟がボソッと言葉を吐いた
「チッ、嫌な野郎だぜ。まあ、K'とウイップがいいなら俺もかまわねえぜ　じゃあ、お近づきのしるしに握手でも……」
マキシマが麟の方を振り返ると、すでに麟の姿はそこには無かった
「なんて、ヤロウだ！　挨拶くらいしていくのがルールだぜ！」
「いいじゃないの。マキシマ、麟がチームメイトになれば、大会も楽になるわ。ねえ、K'？」
「…………」
K'は何も答えずにその場を離れた

K'は一人、夜空を見上げていた
俺の過去……俺の未来……奪った奴ら……ネスツ……俺の能力の元……クリザリッド……ゼロ……俺に対抗する力……クーラ……
「K'のやつ、随分と考え込んでいる様だな」
「ええ、でも、なんとしても決着をつけなくては　犠牲になった多くの人々のためにも……」
「そうだな……そして俺自身のためにも……、ネスツは潰さなくちゃあな！」
「……そうね」
二人は夜空を見上げた。幾万の星の光が三人に降り注いでいた

ネスツチーム NESTS TEAM

クーラ・ダイアモンド
フォクシー
K9999
アンヘル

「フンッ、馬鹿馬鹿しいぜっ！　まったくよ！」
暗がりの部屋の中で、中央の机にドカッと座り込んでいる男が声を発する。
その机の周りには二人の女がいた。
「なぜ？」
束ねている髪の毛がやけに特徴的な女が答えた
「前の戦いで奴のコピーは出回ったんだろ？　もう、用済みじゃねえかっ！　えっ!?　フォクシーさんよ！」
「だからこそ、オリジナルには消えてもらいたいのよ。……草薙京、組織には邪魔だわ」
「フンッ、まあいい　……だが、その能力を移植された奴はどこいった、えェッ!?　K'はどうなったんだよ？　まんまと逃げられちまったんだろ？　なんで前の奴らの失敗を尻拭いしなきゃなんねえんだよ！　なあ、幹部さんよ！」
「ちょっと口が過ぎるね　K9999！」
もう一人の腕を組んだ長身の女が口をはさむ
「いいのよ、ダイアナ。これから同じチームを組む仲間なんだから……ね。」
「ケッ、まあ、いい。それじゃ、会場で会うことにしようぜ。お互い仕事は山積みだろうからな」
「ええ、いいわ。それじゃ、大会で」
K9999はそれには答えず、ドアを叩きつけるように閉め、出ていった。

「どうだった？」
階段を踏み鳴らしながら上がってくるK9999に、踊り場で待つ影が声をかけた。
「ケッ、奴ら俺を見下しやがって！」
その影は階段の逆光で顔まではっきりとはみえないが、そのシルエットでしなやかな体躯を持つ女とみてとれた。
「そんなことないって！　気にし過ぎよK9999」
女の声をまったく聞かなかったかのようにK9999はわめき続けた。
「フンッ、俺と、K'を比較してやがるっ！　聞けよ！　アンヘル。あのできそこないとだぞっ!!」
「世界一強いって！　K9999は！　K'なんて目じゃないよ！　私もいるしさっ！」
「うるせェ!!」
K9999の声が暗い通路に響き渡る。
「気にいらねぇ！　気にいらねぇ!!　気にいらねぇ!!!　奴だけは！　K'だけは俺の手でぶっ潰してやるっ!!」
そう言いながら、彼はアンヘルには目もくれず、一気に階段をかけあがっていく。
「ああっ、まってよK9999」
あわてて、アンヘルは追いかけていった

先ほどの暗がりの部屋にK9999と口論していた二人の女がいた。
「ふっ、厄介なメンバーね」
「まあね」
「気をつけたほうがいいね、フォクシー。アンヘルはともかく、K9999は普通じゃない。組織の事もどうでもいい感じだ」
「そうね　でも実力は確かに組織1、2を争うほど。気を付ける程度なら安いものね」
「悪いね。今回、私は正式に大会出場の命令は受けていない。……だから、あの子の事」
「わかってるわ。ダイアナ。クーラのことはまかせて」
二人はしばし無言でいた。今回の大会開催の件、任務、そしてクーラ……今回の任務にはネスツ組織とは違う意図が感じられる。しかし、命令は絶対だ。組織への忠誠心もある。二人は会話するかのように見つめあった。沈黙が続いた　声も発さず、そのまま二人は向かい合っていた　しかし、どちらかともなく目で挨拶すると、一人ずつその場を後にした

夢だ……地球に落ちてる夢……死ぬのかな……でも、不思議と死の恐怖はない……誰かに守られてる……そう……これは……!!
「キャンディー!!」
パッと目が覚めた。目からは涙が溢れ出ていた。あれからどのくらい経っただろうか。彼女はその濡れた瞳を拭う事もせず、窓に近寄った。カーテン越しからさしこむ光がまぶしかった　今、こうやって、生きて日の光が見れるのも、全部キャンディのおかげだ。彼女はそう思う。確かに組織に行けばキャンディには会える。今回の任務にもキャンディはサポートしてくれるだろう。でも、それはあの時のキャンディじゃない。ロボット……いくらでも作り直せる。私は生き物、死んでしまう。でも……最近はこう思う。私も本当は作り直せるのでは？　昔の記憶がない私は人間なのだろうか？
彼女は部屋にある鏡に自分を映してみた。私は……いったい何者？　ロボットと変わらないのでは？……そんな気持ちがむくむくと頭をもたげてくる感覚に嫌気がさし、考えるのをやめた　それにしても……それにしても、嫌な奴がいる！　あの、火を使う組織の裏切り者のあいつ!!　あいつはどこか私に引っかかる。何か私と関わりがあるのではないか？　組織とかそういうことじゃなく、もっとこう、身近な存在……
「なわけないっ！」
パフッと、ベッドに体を投げ出した。もう、考える事はよそう　気分が悪くなる……
「あ～あ、なんかいいことないかな～」
声を出せば何か変わる、という訳でもないが、それは天に通じたらしい

ルルルルルル……ルルルルルル……ルルルルルル……

「あっ、ダイアナから電話だ！」
さっと、クーラは電話に飛びついたのだった

日本チーム JAPAN TEAM

草薙 京
二階堂 紅丸
大門 五郎
矢吹 真吾

「ふんっ」
ダーン！
道場でもひときわ目立つ大柄な男は、オリンピックの代表選手を軽々と投げ飛ばした。
「今日はこれまで！」
「ありがとうございました！」
大柄な男は胴着を脱ぎ、巌の様な肉体から滴り落ちる汗をタオルでぬぐい始めた。
と、その時……。
「よう、久しぶりだな大門！」
「紅丸ではないか！」
「コーチも大変だな……いや監督だったっけ？」
二人は道場を出て、ベンチに座り話し始めた。
「……紅丸、その様子は、昔話をしにきたわけでもあるまい」
「まあな……実はこれが来た」
紅丸はおもむろに封筒を差し出した
「これは……キング・オブ・ファイターズの大会招待状か……」
「ああ、そうだ。単刀直入に言うぜ、大門。お前も出場してくれ」
しばらくの沈黙の後、大門は口を開いた。
「紅丸……わしは……」
「分かってるって、京だろ？」
「うむ……」
「じゃあ、京が、大会に出場するって言ったらどうだい？」
「京が大会に!?　おぬし京と連絡がとれたのか？」
「ああ、電話で話しただけだがな……日本にいるらしいぜ。今回、大会に正式出場するそうだ」
「うむ……」
「もう一度組むかい？　大門？」
「……紅丸。案内してくれ」
「そうこなくっちゃな」

月明かりが照らす公園のベンチに、真吾は落着かない様子で座っていた。
「草薙さん　こんなとこで待ち合わせしなくても……」
あたりに人の気配はない　真吾は正直言って怖かった
真夜中の公園にたった一人だけ……。
「ああ、もう、12時過ぎてるよ……草薙さん、ホントに来るのかな……」
月を仰ぎ見ながら、つぶやいた……その瞬間、背後に人の気配を感じた。とっさに後ろを向く
「……なんだ……気のせいか……」
「真吾」
「うわっ！」
名前を呼ばれて、真吾はあわてて前を向いた。そこには、真吾が会いたくて会いたくて仕方のなかった男の姿があった
「草薙さぁ――――ん！」
京は、喜びのあまり飛びつこうとした真吾を片手でいなす。勢い余った真吾は、顔面から見事に着地した。感動の再会はそれで終わりだった。鼻をおさえて立ち上がる真吾に、京は苦笑しながら言った。
「……まったく。相変わらず変わってねえな」
「いたた、草薙さんこそ！　今まで何してたんですか！心配したんですよ！」
「まあ、いろいろとな。で、真吾　紅丸は？」
「はいっ！　紅丸さんはもうそろそろ来ると思います……あっ、来ましたよ！」
月の光に金髪を輝かせながら紅丸が歩いて来る　その後ろに、大柄な男がいた
「あ、あれは……」
京は驚いた
「京、久しぶりだな　土産といってはなんだが、大門を連れてきたぜ」
「紅丸……大門……」
「久しぶりだな、京。大変だったようだな」
「まあな……」
「まあまあ、そんな深刻な顔すんなよ二人共。それより、京、伝言があるぜ。お前ユキちゃんとこに顔出してねえだろ？　心配してたぞ。」
「ユキが？　ああ……そうだな。これが終われば……」
「ったく……お前はどうして……まあ、いい。で、だ……お前のこの押しかけ弟子はな、この俺が面倒見てやってたんだぜ。まあ、こう言っちゃ何だが、昔より少しはマシになってると思うぜ。」
「少し？　少しってヒドイですよ、紅丸さん！」
どっと笑いが起きたが、すぐに空気が変わった。
「京……分かるか？」
「ああ……囲まれたようだな……3、4、5人……もっといるのか」
「むう……」
京、紅丸、大門の三人は、先程までのなごやかな雰囲気から一変して、急速に闘気を高めている様子だ。ただ一人、真吾だけは訳が分からずオロオロしている。
「あ、あの……皆さんどうしちゃったんですか？」
京はグローブをつけなおしながら、叫んだ！
「久しぶりにひと暴れするか!!　紅丸！　大門！」
「ああ！　日本チームとしてな!!」
「うむ！」
京、紅丸、大門は一斉に闇に向かって走り始めた
「うわあ――み、皆さーん！　僕を置いてかないでくださいよ―っ！」

庵チーム IORI TEAM

八神 庵
セス
ラモン
ヴァネッサ

もう随分と長い間つけられていた

だが、そんなことはどうでもよかった。
来ればたたき潰す。
ただ、それだけだ……

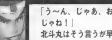
「ふむ。すさまじい気力だな……さすがに紅丸が警戒するだけのことはある」
男はすでに自分の尾行がバレていることは承知していた。なぜなら、彼が後をつけている赤毛の男は、徐々に人の少ない路地に向かって歩き始めていたからだ。
日のあたらない袋小路に差しかかった時、赤毛の男は振り返った
「何の……用だ……」
男の声を聞いて、彼……セスは「闇」という単語が脳裏をよぎる。人間が根源的に恐れ、嫌い続けてきたもの……闇。そう、この赤毛の男は「闇」そのもののように思えた。
口の中に嫌な渇きを覚えながらも、セスは語りかけた。
「八神……庵だね。捜したよ……随分とね」
対峙している八神を取り巻く空間が、陽炎が立ったように揺らめき始めた。
「……誰だ？」
「失礼、自己紹介が遅れたね。私はセスというものだ よろしく」
「……名前なぞどうでもいい……何の用だ」
「つれないね。八神君。君が今回キング・オブ・ファイターズに招待されてるのは知ってるね？」
「……だったら、どうした？」
周囲の空間の歪みが、さらに激しくなってきた。セスは内心うめく様な思いだったが、言葉を続けた
「ならば、草薙京が大会出場すると言ったらどうかね？」
「草薙!?」
八神の顔色が変わった。同時にグワッと周囲が大きく歪んだ
普通の人間なら、この凶凶しい気の放射を受けるだけで命を失うかも知れない……これが八神庵の力……。
「……君は、私とチームを組んで出場する事になっている……知っていたかね？」
「……貴様と……？」
「そうだ。後、二名いるがね。……どうかな？」
「……大会に出てやってもいい……ただし……」
「何かね？」
「俺の足を引っぱるなら、その場で潰す！」
八神の体から放たれた気が烈風の様に奔流し、セスは思わず片膝をついた。
一瞬の後、前方を見ると、八神の姿はそこには無かった。
立ち上がったセスは二、三度首をまわすと呟いた
「……まいったね。奴は人間か？」

波打ち際で楽しむ人々の楽しそうな声があちらこちらで聞こえる。
屋内プールは今日も盛況のようだ。携帯で話す彼女の眼前には、闘いにはおよそ縁のない光景が広がっていた
「そう。分かったわ。こっちも今日会う予定よ。じゃあね」
携帯を切るとシートに寝そべった
「ああ、いい気持ち……」
彼女は見事な肢体を横たわらせた。それに魅せられたのか、男たちが彼女に群がってきた　が、彼女はその男たちの舐めるような視線などまったく気にしていない様子で、彼らの誘いを受け流していた。
「ヒュー！　いい眺め」
そんな男達の中から、彼女に一人の男がことさら大きい声をかけた。彼女を独り占めする気かと思った男たちだったが、眼帯をしたその男の鍛えこまれた肉体に圧倒され、散り散りになり去っていった
「相変わらず凄い人気者で」
「あら、ラモンもう来たのね」
彼女は起き上がり、椅子に腰かけると、グラスに入ったジュースを飲んだ。
「まあ。ヴァネッサさんのお呼びとあれば、前大会の縁もあることですしね」
「そう言ってくれるとうれしいわ。それで、早速だけど、今大会最後のメンバーが決まったわよ。」
「へえ、誰ですかね」
「八神庵よ」
八神と聞いてラモンは渋い顔をした
「そりゃ、また大物だ……扱いきれますかね」
「まあ、なんとかなるんじゃないかしら？　それに、彼なら十分すぎる戦力だしね」
彼女はそういうと、グラスにジュースを入れてラモンの方に振り向いた。
「まっ、俺はかまいませんけどね……」
ラモンはグラスを受け取ろうとした
「ところで今、何時……あっ、いけねえ！　記者会見が始まっちまう！　それじゃ、また大会で！」
そのまま、ラモンはジュースを受け取らず脱兎のごとく駆けていった
「もう、せっかちなんだから……まあ、いいわ。面白くなりそうね」

グイッとジュースを飲み干すと、彼女はその場を後にした

K.O.F.2001設定資料集

餓狼伝説チーム FATAL FURY TEAM

テリー・ボガード
ブルー・マリー
アンディ・ボガード
ジョー東

澄んだ青空だ　風が心地いい

ここサウスタウンの公園、サウスタウンパークからは、フットボールや野球などを楽しんでいる子供たちの笑い声が絶えることなく響いていた。その中のバスケットボールで遊んでいる子供たちの元へ、トレードマークの赤いキャップを被った男がやってきた。
「よう！　みんな頑張ってるな！」
「あ、テリー兄ちゃんだ！　よかったぁ。今日も来てくれたんだね！」
テリーは子供たちとバスケットボールをした後、ベンチに座って話をしていた
「テリー兄ちゃん！　今さぁ、テレビとかでいっぱい宣伝してるんだけどさ、キング・オブ・ファイターズがまたあるんだって！　テリー兄ちゃんも出るんだよね？」
「お!?　そうか、今年もあるのか……そういえば、毎回出てたよなぁ……」
「ねぇ、テリー兄ちゃん、今年も闘ってほしいな。兄ちゃんはこの街のヒーローだもん！」
「僕だって、今までテリー兄ちゃんの闘ってるところ見て勇気がわいてきたもん！　僕だってここにいるみんなだって一人ぼっちじゃないって……」
テリーはこの公園の子供たちの所にちょくちょく顔を出している。それは、彼らが自分と同じ孤児であるという事　そして養父・ジェフの様に、そんな境遇に負けずに彼らに勇気と希望を与えてあげたいと思うからである。
彼らの笑顔がいつまでも見られるのなら……テリーは決意した。
「よーし！　いっちょ出てやるか！」
「本当!?　やったぁー!!」
子供たちの喜ぶ顔を見て、テリーは養父ジェフと過ごした日々を思い出し、懐かしい気持ちになって遠くを眺めていた。すると、一人の女性がバイクを降り、彼の元へとやってきた。
「テリー、久しぶりね」
「おっ、マリー！　久しぶりだな、ここにいるってよく分かったな」
「ここにいるとは思っていたのよ。まあ、女の勘かしらね。それにしてもさっきから随分と楽しそうじゃない、何の話をしてたのかしら？」
「実はな、今年のK.O.F.にも出ることに決めたんだ。こいつらにいいとこ見せようと思ってな」
「そうなの 実は私もその事でね。今回の仕事……いつもながらK.O.F.が絡んでるのよ」
「本当か？　だったらまた協力するぜ、マリー。今回も一緒にひと暴れだな！」
「うふふふ、なーんてね。クライアントの依頼があったのは確かだけど、仕事だけってわけでもないのよね……。でも、テリーが出場するって言うのなら、今回は仕事抜きで、力を貸してあげようかな？」
「フッ……言うなぁ。じゃあマリー、改めて……今回も一緒に出てくれるかい？」
「ええ、いいわよ！　テリー」
「よーし、おまえら見てろよ！　今回も優勝は俺たちだからな！」

ところ変わって日本。
アンディは不知火の里で弟子の少年と共に修行に励んでいる。少年の名は、北斗丸。
どう見てもまだまだ子供にすぎない北斗丸に、アンディは容赦なく稽古を付けていた
やがて日が傾き、その日の修行が終わろうとした頃、アンディは北斗丸に向かって話し始めた。
「K.O.F.の事はお前も知っていると思うが……」
「うん、お師匠がよくお話してたからね」
「うむ、そのK.O.F.だが……兄から連絡があってな。今回も兄たちと共に出る事にしたんだが……北斗丸、お前も私と一緒に行くんだ、そろそろお前にも本物の闘いがどういうものか感じてもらいたいと思ってな……分かるな」
「うん……分かったよ！」
「それから……この件については、舞にはお前からうまく言っておいてくれないか？　私の口からだと、色々と……な？」
「お師匠、またぁ？　いつも不知火の姉ちゃんなだめるのオイラなんだからさぁ……あっ、そういえば、お師匠、道場開いたんでしょ？　しばらくそこに逃げてれば？」
「駄目だ、あそこはもう舞に見張られてるハズだ」
「う～ん、じゃあ、お師匠。やっぱり自分でなんとかしてよじゃね！」
北斗丸はそう言うが早いか、傍にあった大ぶりな杉の幹に駆け上がり、あっという間に枝伝いに森の中へと消えていった
「あっ、まてっ！　おいっ！」
一瞬、途方に暮れた表情を見せたアンディだったが、やがて弟子の成長を一つ認めたかの様に、微笑みを浮かべた

一方ジョーは、タイでムエタイチャンプとして日々試合に明け暮れていた。ある日、休みのとれたジョーは、かつて世話になったジムを訪れた。
しかし、久しぶりに訪れてみると、ジムには活気がなく、選手もほとんどいない寂しい状態であった。ジョーはリングの脇にジムの会長を見つけ、話しかけた
「会長！　お久しぶりです　この有り様はいったい……何があったんです？」
「おお、ジョー！　久しぶりだな……。チャンプに来てもらえたのは光栄だが、この村は昔に比べて貧しくなってしまってな……　皆、ムエタイで飯が食えればいいとは思うものの、金を作るだけなら、若い者にはもっと手っ取り早い方法がいくらでもあるだろう……。まあ、この調子なら、このジムを閉めるのは時間の問題だよ」
会長はそう言うと、足元に転がった古びたミットを取り上げ、慈しむ様に撫でた。
それを見たジョーは胸をかきむしられる思いに駆られ、叫んだ。
「しっかりしろ、会長ッ！　俺がなんとかしてみるから、ジムは閉めるんじゃないぜ！」

数日後、昇りかけの朝日に照らされながら、テリーは、養父・ジェフの墓標の前にいた。
墓標に花を手向けるテリーに、二人の男が近付いた
「兄さん、久しぶりだね　元気にやってたかい？」
「元気そうだな、アンディ。ジョーも一緒か？　久しぶりだな、噂は色々と聞いてるぜ」
「よぉ！　テリーも相変わらずじゃねぇか！　やっぱり俺たちは3人揃わねぇとな」
「そうだな、それから、マリーとは会場で合流する予定だ」

三人は、それぞれの思いを胸にジェフの墓標の前でK.O.F.への決意を固めるのであった。

龍虎の拳チーム RYUKONOKEN TEAM

リョウ・サカザキ
ロバート・ガルシア
ユリ・サカザキ
タクマ・サカザキ

裂帛の気合が道場の中に響きわたっている。リョウ・サカザキとその妹ユリの朝稽古である。リョウの拳が大気を震わせ、ユリの上段蹴りが唸りをあげる。
やがて激しい組み手が終わり、二人は距離をとり、一礼した。
「腕を上げたな、ユリ」
「当たり前よ！　何回K.O.F.に出てると思ってんの？」
「そうだったな……さあ、飯にしないか？」
「そうね。……あら？　ロバートさん？」
こんな時間に道場に顔を出したことのないロバート・ガルシアが、ふらりと現れた。
「どうしたロバート？　顔色が良くないぞ」
「……ヤバイんや。めっちゃマジでヤバイんや……」
ロバートはつぶやくなり、その場にへたりこんでしまった。
「ユリ、水だ！　水を持ってこい！　ロバート、しっかりしろ！　どうした？　何があったんだ？」
リョウは、何事かブツブツとつぶやくロバートの口元に耳を寄せた
「リョウ！　朝っぱらから何を騒いどる！　ん？……ロバートか？　どうした？」
道場に出てきたタクマが、リョウと同じ様にロバートの傍らにしゃがみこんだ
「……ば、買収なんです、師匠ぉぅ……」
消え入りそうな声で、ロバートは答えた

道場内には深刻な空気が漂っていた。ロバートを奥の部屋に一旦寝かしつけた三人は、頭を寄せてヒソヒソと話し始めた。
「ロバート、相当まいってたみたいだな。」
「何だか、財団の公開株の買い占めがどう、とか、開発利権が、とかよくわからない事を言ってたわね……」
「いずれにせよ！」
「しーッ！　お父さん、声が大きい！　ロバートさん起きてきちゃうじゃない！」
ユリにたしなめられたタクマは、声のトーンをやや落とした。
「……いずれにせよ、ロバートの危機は、わしらの危機、つまり極限流の危機というわけだ」
「？」
世故に疎いリョウは、タクマの論理の飛躍についていけないでいた。タクマは構わず続ける
「そして、この危機を乗り切るには金がいる、という事だ」
「……でも、お父さん、そんなお金、うちには無いわよ」
「そこで、これだ！」
タクマはニヤリと笑うと、おもむろに懐から4つの封筒を取り出した
「？」
「わしらは、今年のK.O.F.に出場して、優勝するのだ！」
「K.O.F.？　どういうことなんだ親父？」
「忘れたか、リョウ。K.O.F.の優勝チームには莫大な賞金が贈られることを！　しかも、今年のK.O.F.は世界大会だと聞いた。賞金の額も、今までとはケタが違うだろうて！」
「そうか！　わかったぞ親父！　つまり、優勝すれば、ロバートもこの道場も助かる、というわけだな！」
「その通り！」
「……でも、ロバートさんがあの調子じゃあ、優勝はちょっと……あ？　ロバートさん！」
そこには興奮しているのか、頬を紅潮させたロバートがすっくり立っているではないか！
ユリの声には答えず、ロバートはタクマの前に座り込むと、無言でタクマの手をギュッと握った
「やっぱり、頼れるものは師匠や！　行きましょ、みんなで！K.O.F.に！」
「おお、ロバート！　よくぞ言った！　そうと決まれば善は急げ、だ。各自、早速支度をすませるのだ！」
「押忍！」
タクマも、リョウも、ロバートも、その意気天を衝かんばかりである
しかし、ユリはふと思った。今回も会場までの移動費やら宿泊費やらは、やっぱりロバートもちなのだろうか、と……

女性格闘家チーム
WOMAN FIGHTERS TEAM

リー・シャンフェイ
不知火 舞
キング
四条 雛子

「よーし！ 今年こそは絶対に出てやるぞー」
興奮気味に、K.O.F.の招待状を握りしめながらつぶやく少女が一人
その表情は大会への意気込みに溢れていた
ここは、サウスタウンの中華街 彼女はそこにある白叔父さんの中華料理店でアルバイトをしている 彼女の名前はリー・シャンフェイ、昔から喧嘩が大好きで、この店のウェイトレスでありながら用心棒も兼ねている
「去年は悔しかったなー。ちゃんと招待状は来てたのに、マリーさんもキングさんも別の人とチーム組んじゃったし、舞さんのところもメンバー揃ってたし……」
前の大会ではチームメンバーを見つけられずに悔しい思いをしたシャンフェイだったが、今回こそは出場したいと強く思っているのだ
「よしっ！ 今年こそは絶対にメンバーを早く集めてチームを組むぞー!!」
心に決めたら、彼女の行動は早い シャンフェイは、朝靄にかすむ中華街から走り出した

サウスタウンにあるアンディの道場の中で、舞の声だけが空しく響きわたっていた
「アンディったら、もうー絶対許さないわ！ 前回に続いて二度までも私を放っておくなんて許さないわよ！ さあ！ 出てらっしゃいアンディ!!」
まさに怒髪天をつく、といった様子の舞の前に、何の前触れも無くシャンフェイが現れた
「こんにちは、舞さん！ やっぱり、ここにいましたね！」
「えっ!? シャンフェイちゃんじゃないの！ どうしてここに!?」
「えへへへ、アンディさんが道場を開いてるって聞いて、来てみたんだ 思った通りいましたね、舞さん！」
「まあね。アンディが道場を開いたのはいいけど……ったく、いないのよ！ ますます居所がつかみにくくなって困ってるの。えーと、それより……私に何か用みたいだけど？」
「うん！ 今年は、私とチーム組んでもらおうと思って来てみたんだ！」
「え？」
シャンフェイは、前大会の時の事を舞に話した
「ふうん……そうなんだ……よしっ！ わかったわ、シャンフェイちゃん、一緒に戦いましょう！ そしてアンディの奴をギャフンと言わせてやるわ!!」
「……そ、そうだね。一緒に頑張ろー！（ちょっと違うような気がするけど、よかった……）」

「ふうっ、世間は相変わらず不景気だねえ……」
落ち着いた雰囲気の店内に女性が一人
テーブルに広げた新聞をながめてため息をついた
彼女の名はキング。バー『イリュージョン』のオーナーであると同時に、格闘ファンの間では知られた存在である
開店までには、まだ時間がある。キングは新聞から目を離し、分厚いオークのカウンターの上に無造作に置いてある封筒を見た
K.O.F.の招待状だった
「……今年もまた性懲りも無く送られてきたか……もうどうでもいいんだけどねぇ……」
その時、カランカランッとドアベルの音がした
「悪いね、まだ店はやってないよ」
ドアの方に背を向けたまま、キングは物憂げに答えた
「キング……さん？ 久しぶり！」
「!! シャンフェイ!? それに舞まで。ふーん……」
キングは二人の顔を見た瞬間に、K.O.F.出場の誘いだと理解した
しかし、彼女は大会に出る気は毛頭無かった。だから正直に二人に理由を告げ、引き取ってもらおうとした
だが、シャンフェイと舞は執拗に食い下がり、なかなかおとなしく引き上げてくれそうもなかった。キングは、ついに根負けした
「わかった、わかったよ、出てやるから、そうわめかなくてもいいって！」
「本当!? やったぁー!!」
二人は大喜びである
「でも、あと一人はどうするつもり？ 三人じゃ出られないだろ？」
「はぁ、そういえば……どうしよう……香澄ちゃんは前の大会でお父さんを見かけたとか言ったきり旅に出て音信不通だし……ユリちゃんはとっくに極限流でチーム組んじゃってるだろうし……」
「舞さん、えっとね、去年出てたお相撲の女の子ってダメなの？」
「あー一雛子ちゃんねぇ……でも、彼女、学校があるんじゃ……」
「大丈夫、あたしが説得してみせるよ！」
シャンフェイは自信満々で言うのだった

「はじめましてー、四条雛子といいます～」
バー『イリュージョン』に雛子が来るのにさして時間はかからなかった。なんという偶然か、ここサウスタウンに彼女は旅行に来ていたのである！ 最後のメンバーが揃いそうだ、ということで、舞はすっかり上機嫌だった
「あなたが、相撲マニアの雛子ちゃんね 今日は全部おごりだからいっぱい食べていいよ」
「!!」
キングはグラスをふく手を一瞬止めて、深呼吸をした。仕方がない、今日はついてないんだ、と心の中で自分に言い聞かせた。そう、ついてない これで今月は赤字確定だ
「そうですかぁ～ありがとうございます。では、いただきます」
「……でさ、雛子ちゃん、一緒にK.O.F.に出ない？ 雛子ちゃんがいれば絶対優勝だよ!!」
「そうですかぁ～？ そう言っていただけるとありがたいですわ～それに私もまた出場できるのでしたら……部員の勧誘にもなりますし……そうですわ、うちの相撲部の方々も連れてきてよろしいですか？」
「うん、いいよ、人数は多い方が楽しいもん！ 応援団もいたらいいよね！」
「ま、まあ、私はいいけどね とにかくこれでメンバーが揃ったわけだね、やれやれ……」
「では、優勝したあかつきには、私の主催で、皆さんでお食事会をいたしましょう～」
「え!! 本当!? よーし！ ますます闘志がわいてきたぞ！ ひと暴れしてやるぞー！」
かくして、シャンフェイの熱意と舞の怒り、キングの寛容さ(?)によって、新女性格闘家チームが結成されたのであった

怒チーム
IKARI TEAM

ハイデルン
ラルフ
クラーク
レオナ

星の無い夜。地上では賑々しく、大勢の作業員と建設用機械がうごめいていた。張り巡らせた防塵用シートに「K.O.F.2001会場」の文字が踊っている
その建設現場を一望できる高台の雑木林から、息をひそめ、それを見つめている者達がいた
「(どうだ？ 見えるか、レオナ？)」
「(何も……)」
「(さっきもそれ言ってたぞ それで？)」
「(特別なものはない……)」
暗視スコープをのぞきながらレオナが答える
「(どういうこった 今度の大会のスポンサーにはネスツの息がかかっているんだぞ？ 何もないわけがねえ)」
「(……)」
前の大会……瓦礫の中に消えたあいつ……形見とも言えるムービーデータを見ていたあの時の思い……だが、その後、諜報部からあいつが生きているという情報が入った……本当にあいつは生きているのか……
「(大佐……大佐)」
「(あ、ああ、すまん そうだな、今日のところは引き上げる レオナ！ クラークと合流するぞ)」
「了解」

目の前に広がるコバルトブルーの海、漆喰と日干しレンガで作られた白い街並み
日本あたりの旅行雑誌に特集記事でも組まれそうなこんな街にも、傭兵部隊の諜報拠点に使う隠れ家がある
「クラーク。どうだ、そっちは？」
「収穫なしですよ。軍の回線でも調べましたが、今回のK.O.F.が公式大会であることは間違いありません」
「そうか……それでネスツはどうなんだ？」
「今回のK.O.F.のスポンサーにネスツの息がかかってるのは間違いないんですが、目的が不明です」
「バカな！ ネスツは前の大会で街一つブッつぶしたんだぞ？ 目的がないわけねえだろ！」
「でも、報道では人工衛星落下事故……」
レオナがつぶやく
「くそっ、これじゃ、手の出しようがねえ！」
バンッとラルフが机を叩きつける
「にぎやかだな」
皆が一斉に声のした方へ振り向いた。すると、いつのまにかドアの前に眼帯をした男が立っている。傭兵部隊を率いるハイデルンであった
「教官！」
「これを見ろ」
ハイデルンは分厚い書類の束を机の上に置いた。そのトップページには、部隊内でのトップシークレットを意味する3つの「S」が記されている。ラルフは書類の束をひったくる様に読み進めた。読み進めるうちに、ラルフの顔色は紅潮し、ついにはうめく様につぶやいた
「こりゃあ、一体……」
ラルフの手元をクラークとレオナがのぞきこむ。そこには偵察衛星から撮影されたと思しき一枚の写真が貼付されていた。写真には、新型ジャマーの影響だろうか、ひどいノイズがかかっていた これでは詳細の判別は不可能だが、巨大な黒い影、とだけは見てとれた
「……それがこちらの唯一の手がかりだ。それと、後はこれだ」
ハイデルンは、K.O.F.のパンフレットと大会参加チケット4枚を取り出した
「4枚ですって？ 教官、参加するにはメンバーが足りませんよ。前は……」
「クラーク、パンフレットの参加者一覧を見てみろ」
三人は言われた通り、参加者一覧のページを目で追った
「ムチ子!?」
ラルフが場に似合わない頓狂な声を挙げた
「そうだ。正真正銘、本物のウイップだ。裏も取ってある」
「あんにゃろ！ 連絡も寄こさねえで！」
「それだけではない。エントリーチームを見てみろ」
そして、さらに驚くべき事に大会エントリーチームの名前の中には！
「何!? ネスツチームだと？」
「ネスツは完全な秘密組織……ごく一部の限られた者にしかその存在は知られていないはず……」
ポツリとレオナが言う
「しっかし、ムチ子が大会参加者に名前を載せているという事はすでにチームを組んでいるはずだ。教官、俺たちは誰をチームメンバーに？」
「……今回は私がお前たちと共に大会に参加する」
「ヒュー！ そいつはスゲエや！」
「……軽口はここまで。全員ブリーフィングルームに集合！」
「ハッ！」
三人はハイデルンに一斉に敬礼した。敬礼しながらラルフは思う。今回の任務、一体どうなるのか……しかし、やるしかない。そう、自分たちはやるしかないのだ

サイコソルジャーチーム PSYCHOSOLDIER TEAM

椎拳崇
麻宮アテナ
包
鎮元斎

ここは険しい山間にある古びた寺である。もう、日は暮れ、中国特有の山の陰影がくっきりと形を現していた。
「ううっ、ケンスウ兄ちゃん。サイコボールが撃てないよ」
「大丈夫やって、パオ。すぐスランプなんか脱出できるって」
山菜料理を箸でつまみながら、今にもパオは泣きだしそうになる。先程から落ち込んでいるパオを、ケンスウはなんとか励まそうとしているのである。
「だって、ケンスウ兄ちゃんも、まだ超球弾撃てないんじゃない……」
「うっ、い、痛いこと言うなあ。パオ。まあ、なんや、お互い修行あるのみ！　なっ！　パオ！」
「……うん……そうだね……頑張る！」
「そやそや！　その意気やで！」
そう、笑顔で言いながらもケンスウは心中、穏やかではなかった。相変わらず超能力は戻らないまま……それを振り切るかのように飯を口にかきこむケンスウ。
「アテナ！　おかわり！」
「え!?　ケンスウ、もう、三杯目じゃないの　大丈夫？」
食事当番のアテナは心配そうである
「大丈夫じゃ、ケンスウの腹はそんなにヤワではないぞい」
先程からの様子を眺めていたチンが口を開いた。
「力が戻らんのじゃ、体力くらいつけんとのう」
「それも、そうですね。お師匠様」
「たはは、お師匠さん、アテナ。そりゃないで～」

夜も更けケンスウとパオが寝入った頃になっても、アテナとチンは話をしていた
「お師匠さん。どうなんでしょうか……ケンスウとパオ君の事……」
「ううむ、そうじゃのう……」
チンはお茶をすすりながら、考えた
あの時……ケンスウとパオが接触した時、サイコパワーが天にのぼっていくように見えた。あれで、二人共、サイコパワーのバランスがとれ、元に戻ったと思ったのじゃが……実際の所、パオはサイコボールが撃てなくなり、ケンスウの力は全然元に戻っておらん……では、パオの体に充満した力はケンスウに吸い取られたのじゃろうか？　ではなぜ、ケンスウの力は元に戻らんのじゃろうか？　ううむ……謎じゃ……しばらくして、チンがアテナに話しかけた
「アテナよ……考えても答えは出ないんじゃ。今は二人が元気になるだけで十分じゃろうて」
「……はい……そうですよね。二人が元気なら私もそれで」
そういうと、アテナとチンはお互い微笑むのであった

チチチッと小鳥のさえずりが聞こえる早朝。パオとケンスウは早朝の修行をしていた。
「99……100……ぶはぁ～しんど～」
「さっすが、ケンスウ兄ちゃん！　腕立て、今日のノルマ達成だね」
「ハァハァ……当たり前や……このくらいでへばってたまるかいな……絶好調やで！」
とは言ったものの、ケンスウはもう、ヘトヘトだった
「じゃ、ここで超球弾撃ってみてよ！」
「え!?　今すぐにかいな!?」
「だって調子のいい時ってうまくいきそうじゃない？」
「それもそうやな……よっしゃ！　もうやけくそや！　いっちょやってやるで！」
ケンスウは思い切って、スタッとい立ち上がり構えた
「ハッ！　超球弾やーッ！」
ケンスウの掌が熱くなる。おっ！　これはもしかしたら！
グググッと力をこめるとますます掌が熱くなり、やがて球状の光の塊が出現した
「すごいや！　ケンスウ兄ちゃん!!」
パオの声に励まされたかの様に、光の塊はグングンと巨大化し始めた
え!?　超球弾ってこんなにデカかったかいな!?　と、思った瞬間、光の塊は掌を離れ、勢いよく飛んでいった
ドッゴ――ン!!
轟音と共にケンスウの放った光の塊は、目の前にあった大木をなぎ倒してしまった。
「うわっ！　すっごいなあ～俺……ってあらら……」
「ケンスウ兄ちゃん!?　ケンスウ兄ちゃんてばっ!!」
ケンスウは目を回して大の字に倒れてしまった

「ううむ……ケンスウにそんな事があったとはのう……」
眠るケンスウをアテナが看病をしている。その横でチンが早朝修行の事をパオから聞いていた。疲れ果てた後に、ケンスウの超球弾が出現したという。もしかするとケンスウの力はあやつの潜在意識の中に閉じ込められているのではないじゃろうか？そして、パオの力も一緒にその中に……。
「よしっ、決めたぞい！　迷っておったが、今年もK.O.F.大会に出場するぞい！」
「え!?　お師匠さま。でも、ケンスウもこの調子だし、パオ君も力は戻ってないし……」
「じゃからこそ大会に出場するんじゃ。大会に出ればまた前の様に何か変化があるかもしれんじゃろうし、このままよりは良い結果が得られるかもしれんしの」
「……そうですね。大会に出れば何か答えが出るハズですよね」
「超能力戻ったらいいな。もちろん、ケンスウ兄ちゃんも！」
「そうね。今回も何かありそうな気がするけど、この大会にはつきものだから」
「そうじゃ！　ケンスウ、パオ、そして、アテナお前のためにもなるじゃろうて」
ケンスウが眠っている横で皆は決意を新たにするのだった。

韓国チーム KOREAN TEAM

キム・カッファン
チョイ・ボンゲ
チャン・コーハン
メイ・リー

「いやっ!　はっ!」
ここは、テコンドーの精神と自らの正義の心を広めるため、キムが開いた道場である。そこで門下生たちが修行に励んでいる
「あのメガネを頭にのせた子はセンスがいいですね。ジョンさん」
「センスとは相変わらずキム君は非論理的です。しかし……確かに型はいいですね、実践を積めば、一流の使い手になるでしょう」
その道場の端で、一人の巨漢と、それとは対照的に小柄な男が一人、腕立て伏せをしていた。二人の男の体からは汗がびっしょりと噴きだし、床に滴り落ちている。
「でも……よかったで……ヤンスよ……元に戻れて。アッシが……チャンのダンナの……体のまんまだったら……と思うと……背筋が寒くなるで……ヤンス」
小柄な男が苦しそうに大男に話しかける
「そりゃおめえ……こっちも同じだぜ……チョイ。ハアハァ……お前の体じゃ小さすぎて……鉄球も……回せやしねえ……」
チャンがそれに答える。こちらもかなり苦しそうである
「でも……キムのダンナや……ジョンのダンナの言った通りに……頭と頭をぶつけたら元に戻った、なんて……まるで漫画みたいで……ヤンスねえ……」
「まったくだぜ……」
「はい。そこまで!」
キムが二人のそばによって来た
「はい!　今日はこれまで!」
「フウッ……やっと終わりでヤンスかキムのダンナ……あら?　ジョンのダンナは?」
「ああ、彼なら麻宮アテナさんのコンサートに行くとかで今日は早く切り上げたぞ」
「なんでえ、俺らには修行させておいて、自分は遊びに行くのかよ」
「まあまあ……誰にでも休息は必要だからな」
「それじゃ、アッシたちも!?」
「ハハハ、面白い冗談だ。更正に休息は無い!　さあ、もう後1セット!!」
「ヒエ―――!!!!!!!!!」

ジョンは大きな道路の前で、信号待ちをしていた。今日は待ちに待った麻宮アテナのコンサートだ。会場までは、この横断歩道を渡れば5分もかからないはずだった　ちらり、と信号を見る。まだ赤だった。時間、というものは待つ間はひどく長く感じるものだ。ジョンは向こう側の歩道に目をやった。
「あ、アテナ……さん!?」
何と、横断歩道の向こう側に麻宮アテナか天使の様に微笑んで、自分に手招きしているではないか!
ジョンはまた信号を見た。青に変わった。ジョンは、弾かれた様に走り始めた。アテナは相変わらず微笑み続けている。
「アテナさ―――んッ!」
ところが、ジョンが走っても走っても、アテナには一向に近付かない。それどころか、アテナの姿が徐々に遠ざかっていく。ジョンは焦った。必死たった。
「そんな、馬鹿な!　アテナさん!　アテナさ―――ん!!」
……目が覚めた。まず白い天井が、次に見慣れた顔が見えた。
「大丈夫ですか、ジョンさん。ここは病院ですよ」
「キム君……!?　確か私はアテナさんのライブに行く途中……」
ジョンの記憶がよみがえった
コンサート会場に行く途中、横断歩道を渡るために信号を待っていた時、壁一面にびっしりと麻宮アテナの特大ポスターを貼り出した場所に通りかかったのだ。しかし、そのポスターのほとんどがファンによってはがされ、壁に残っているのは後わずか数枚になっていた
ジョンはイライラしながら信号が変わるのを待っていたのだが、やがて待ちきれなくなった彼は、赤信号にもかかわらず横断歩道に飛び出したのだ。そして車にはねられた……とジョンは思っていたのだが、実は少し違う。その車は対面の赤信号を見て停車寸前だったため、猛スピードで駆け出したジョンが勝手に車に激突したのだった。ただ、その衝撃ではね飛んだジョンは背中を強く打ったため、首、腰等に浅からぬダメージを受けた、という訳だ
「ああ、キム君。心配をかけて申し訳ない。しかし、この程度の怪我……いたた……」
「無理はしないほうがいいでヤンスよ……」
「そうだぜ、ジョンのだんな」
「う～ん、残念ですが今回のK.O.F.は……」
「え!?　キング・オフ・ファイターズ？」
「ええ……今年もジョンさんと出場しようと思っていたのですが、今回、ジョンさんは無理ですね」
「し、しかしキム君　私の代理がいるというのですか？」
「ええ、ジョンさんと私が今朝、話していたあの子ですよ。今、ここにお見舞いにきてます。メイ、入って来なさい」
するとそこには、今朝見たメガネを頭に載せて、Tシャツを着た女性が部屋に入ってきた。
「はじめましてジョンさん!　私メイ・リーと言います　お体大丈夫ですか？　私ジョンさんの分まで頑張って悪を倒してきます!」
「へえ、メイ・リーちゃんでヤンスか　なんか男ばっかりでむさ苦しかったでヤンスけど、なんかそれを吹き飛ばすくらいの元気のいい娘でヤンスねえ～」
「まったくだな　悪を倒すってのがちょっと気にかかるけどよ」
「何を言ってるんだ、チャン!　それこそ我々の目的ではないか!　彼女は正義の使者になるのが夢なんだぞ!」
「え？　ま、まじなんでヤンスか？」
「はい!　私、正義の味方になりたいんです!　だから、正義の使者、キム師匠の道場に通って私も立派な正義の使者になります!」
「は、はは……ま、がんばろうぜ!」
「それではジョンさんお体に気をつけて、今回は十分、休養をとってくださいね。では」
「ちっ、ちょっとキム君!　みんな!　待ってください!!」
バタンとドアが閉まり、笑い声が廊下から聞こえてくる中、ジョンは病室でただ一人、呆然としているのであった

そんなんARIKA

第4部

小林真文

御協力下さった皆さま ありがとうございます

主役のみ男女♪2名

罰ゲーム中

今回のネタやけど〜
はいはいネタやけど？
そうそう新作情報

大的には何をやらされるのが一番イヤ？
そんな恐ろしい質問に自分からおめおめと答えられると思うか〜〜〜ッッ
はあ!?
プリッ

オレも追尾されてるよおおおお
見てますよ あーりがと〜♥

ミリアの子と紗夢の子とポチョムキンが特に似てないね
ジョニーももっと背高かった
リテイク〜〜〜ッッ
わあああ!!? その言葉のために見張ってたぁ!!?
しかも一人目からああ!!?

見張る見張ん以前にコレなんか似顔絵か!? 似顔絵と言えるかあ!!?
許してよう 許してよう

次号ついに新作情報が!? （セガの?） あんたの会社のだッツ

アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
1)ゲームグラフィックデザイナー
2)プログラマー
3)プランナー
4)ネットワークエンジニア

【仕事内容】
1)ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
2)ゲームソフトのプログラミング
3)ゲームソフトの企画・進行管理など
4)ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳～30歳位迄の方
1 基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
2 C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】　恵比寿(本社)
【勤務時間】　10：00～18：00
【交　　通】　JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有(3ヵ月)

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日)、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
◎企画書(A4サイズで5枚程度)及び自分をアピールできるもの。

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

■書類送付先■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA

人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

GAME MAKERS

News Transmitter

先月号でのカプコン・オダーの別れの言葉に編集部一同は涙に暮れたのであった
あっ、今月は[illegible]からコメントが来たぞ！　みんな喜べ！　あ、[illegible]ぞー！

SNK

この世界全てを破壊してしまいたい衝動に駆られることはありませんか？　僕はありません。じゃあ、ムショーに風船を割ってみたくなることってありませんか？　ありますよね？　あるって言ってよ、ジョー！……そんな方におススメのプライズマシン『バルーンショット』着々と開発中！　ご期待くださいネ。

(株)SNK　ティアラ荻野

ARUZE CORP.

去る9月20、21、22日に第39回アミューズメントマシンショーが東京ビッグサイトで開催されました。アルゼブースはお陰様で本当にたくさんのお客様にご来場を頂きまして、大変盛況のうちに幕を閉じることができました。これからも楽しいマシンをドンドンお届けしていきますので、アルゼをよろしくお願いします。

アルゼ(株)　IR広報　安田

めっきり、秋風も涼しくなってきましたね。食欲の秋！スポーツの秋！　読書の秋！　の到来です。秋は楽しいことが山盛りなので、ワクワクがたえません。社内もしかり。ストライカーファンの期待にお応えして、次なるバージョンにもっと楽しいことを盛りこみ中！　何がどうなるか!?　お楽しみに！

(株)アミューズメントヴィジョン
広報　まさまさ

ADORES

先月号でお知らせしました『メダルメンバーズカード』が19店舗でスタートしました。

詳細については、当社ホームページをご覧ください。
http://www.adores.co.jp/

アドアーズ(株)　運営統括課
Mr.ポンポコ（大塚）

こんちは。とかく大荒れな9月でしたが、皆様ご無事でしょうか？早速ですが、皆様から頂いたGGX質問事項についてお答えします。
Q：GGXの続編は出るの？
A：やっぱり来ましたね、お約束！ズバリ、分かりません！　けど年内は何か起きるかも!?　というか、何かはやりたいね（苦笑）。以上！
（コメント協力・石渡太輔氏）
引き続きGGXのご質問を承ります。

サミー(株)　広報　竹中

(株)彩京　ヤ長

秋、それはAMショーの季節。というわけで、一応アーケードメーカーのハシクレでありますグレフも、現在ショー用の仕事に追われて、てんてこ舞いの真っ最中です（9月中旬現在）。そんなわけで編集部・Kサマ、締め切り破ってスミマセン！ショーが終わると、そろそろアレのアレが動き出します。アレ？
http://www.grev.co.jp/

(有)グレフ　アキラ兄さん

CAPCOM

ついに今年もこの季節がやって参りました！　そう、全国大会の季節です！　来年1月13日の決勝戦に向けて『カプコン VS. SNK2』、モリモリ練習してますか？　10月から予選がスタートするわけですが、プラカプ吉祥寺店でも、なんと毎月行なわれます！　私も春麗で出勤(?)するので、ぜひ遊びに来てくださいね！　う～、今日も練習するぞ～！

(株)カプコン　宣伝チーム　浦沢春麗

こんにちは！　たくあんです。VF4＆VF.NETはプレイされてますか？　私はVF.NETでアイテムゲットして、たまにゲーセンに繰り出しています。すごいアイテムを装備している方もよく見かけるようになりました。VF.NETがつながりにくく、皆様に大変ご迷惑をおかけしておりますが、これからもよろしくお願いします！

(株)SEGA-AM2　広報　たくあん

SEGA

「セガ公式サイト」のご案内です。HPのURLがhttp://sega.jp/となり、アーケードゲーム情報に関してはその後にarcade/、施設案内に関してはlocation/となりましたので、よろしくお願いいたします！　それから10/20～31まで東京ジョイポリスにおきまして「ハロウィンウィーク」を開催いたします。ご来場お待ちしておりま～す。

(株)セガ　広報　田中

こんにちは、ただいまお隣の国向けギャンブルゲーム(?)の修正、追加でてんてこ舞いです。国内での発売は未定ですが、見掛けたら遊んでやってください。

(有)セイブ開発　「代理5号」

SUNSOFT

毎度どーも、サンソフトでございます。東京ゲームショウ、もうすぐですね。そんなこんなでその準備に余念のない私たちは、現在激ヤバな忙しさです。なので、今月はこの辺で許してください～。

サンソフト・死にかけ広報・わたなべ

TECMO

食欲の秋、運動の秋、イベントの秋……。ということで、AMショーの次はご存じ、東京ゲームショウ！テクモブースでは大注目『DOA3』がいよいよプレイできます。その他、新作タイトルも盛りだくさん。恒例の「モンスター甲子園 全国大会」もあります！　みなさん、遊びに来てくださいね。重大発表が！

……あるかも!?

テクモ(株)　つっちー

9月号の「彩京刑事」最終回でヤマダ課長の「タクミさん、後はヨロシク」の言葉、しかと受け取らさせて頂きました！　その思いを基板(!?)に込めて『ねんど玉パズル お天気ころりん』が10月に稼動します。当社HPでも情報掲載予定！

http://www.takumi-net.co.jp

(株)タクミコーポレーション
商品企画課　藪本 利彦

TAITO

松桐：AMショーはどうだった？
みう：もんももモモももう可愛かったでしょ。早口言葉みたい。
松桐：『式神の城』も『兎』も好評だし。
みう：『バトルギア』も参考出展でしたが復活しましたしね。
松桐：うん、後は次をガンガン作っていくだけですな。
みう：どんなの作るのですか？
松桐：AOUを待て！　ということで。

http://www.taito.co.jp

(株)タイトー　松桐坊頭＆みう

みなさん、AMショーは行きましたか？　ロッソの新作すごかったでしょ？　楽しかったでしょ？　もちろん発売まで開発は全力で頑張っていきます。そんな様子はロッソのHPでお伝えします！　裏話もあるかもよ。ロッソへの質問、リクエストなどあればどんどんメールくださいね、お待ちしてます。

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

みなさん、アミューズメントマシンショーへは来てくれましたか？どうです？　バンプレストは「でか」かったでしょう、景品が。もうただの景品とは言わせませんよ。だってでかいもん。もちろん、でかいだけじゃなくて、細部までこだわりは捨てていません！　今後のシリーズも期待していてください!!!

(株)バンプレスト　小林

秋めいて参りました。
仕事がいっぱいあることは嬉しいのですが、プレッシャーもいっぱいです。相互理解という壁に潰されながらも頑張って開発中です。
ショー、行きたかったです……。

Mr.流＆社員一同

namco

オッス！　タイムリリースキャラの宇出津だ。いや〜、タイムリリースの季節ですな。『鉄拳4』もキャラが増えて、ヒートアップつー感じ？
オッス！　デフォルトの新井だ。いや〜「大江戸鉄拳夏祭」。600人も来てくれてありがとな。遠いっ！という人、スマンかった。優勝した「垂れ乳厳竜」。どーにかしろ名前！いいけどな。最後に『ソウルキャリバーII』もよろしく。そんじゃな〜。

(株)ナムコ　新井＆宇出津

ロケテスト、AMショーで『斑鳩』をプレイしてくださった皆様、ありがとうございました。プレイした感じは、いかがだったでしょうか？思い起こせば、初めてアルカディアに掲載されたのが去年の春……。少人数で制作していた分、少々(?)時間が掛かってしまいましたが、完成まであとしばらくお待ちくださいネ。

(株)トレジャー　井内 ひろし

AMショーにはワウから『ルパン三世 THE SHOOTING』を出展しました。音声やBGMもすべてTV版そのものですので、ルパン気分になれること間違いなしです。詳しくはP38・39を御覧ください。あと今月中に『エイリアンフロント』が稼動開始予定です。こちらも遊んでみてください。今月のワウまめ知識。
「アストロノミコン Fortune Message」って知ってる？

(株)WOW　アンジェルス角村

Fuuki

いよいよ来月、新プロジェクトのうちのひとつを発表します！

乞うご期待!!

www.fuuki.com

(株)フウキ　エイトマネ

AMショーに来てくださったみなさん、ありがとうございました。ヒットメーカーは『パワースマッシュ2』『バーチャロンフォース』『DOC2』を出展、さらにサウンドチームのライブもやらせていただきまして、盛り上がりました。自信を持ってリリースする3タイトル、稼動後もご贔屓に！　ヨロシク！

http://www.hitmaker.co.jp/

(株)ヒットメーカー
広報　ケンサクエンジン

VISCO

質問箱のコ〜ナ〜!!

そうです、今月のようなゲームに絡んだ質問を待ってました！　アンケートハガキに、コソッと書いてくれちゃってもいいんで、メーカーへの質問を待ってますよ。

では、東京都のペンネーム中山さんからの質問です。

Q1.『ビーチスパイカーズ』のアメリカチームはナゼあんなに叫んでいるのですか？こだわりですか？

A1.きっと気のせいです(笑)。
すみません。答えになってませんでした。
えーと声優さんが違うので、きっとアメリカの声優さんの気合がダントツだったんでしょう。そんな感じで！
(SEGA-AM2　たくあん)

長野県のPNぱちゃこさんから。

Q2.VF4アクセスカードは持ってるけど、iモードの携帯電話を持ってません。お店にアクセス用の端末を設置するってことはないのですか？

A2.ええ、そのご意見よく分かります。知人友人からもよく言われます。色々対応したりしたいです！　でも、開発がなかなか大変で……。端末の設置も考えたのですが、プライバシーなど問題が山積みなんです。でも、いつかできるかもしれません。なんとかi-mode対応電話を買っていただくか、『シェンムーII』の初回限定版を買っていただると助かります。うう、ごめんなさい。
(SEGA-AM2　たくあん)

Q.広報さんのプロフィールを教えてください!!
《プロフィール質問項目》
1名前　2部署　3出身地　4生年月日・星座・血液型　5身長・体重・スリーサイズ！　6好きなゲーム　7似ている有名人　8顔写真公開は？　9読者へひとこと

【SEGA-AM2】
1.たくあん　2.広報　3.東京都（育ちは鎌倉市）
4.1977年12月13日・射手座・A型
5.178cm・67kg・知らない
6.VF、スペランカー、KOF、侍魂、ドリラー、ジャンボサファリ他（あまりに多いので編集部カット！）。
7.特にいないです。8.YES
9.新しい遊びを届けるべく、がんばっていきますので応援してください！

●ついに顔出しOK！　……って男ですが。というわけで、たくあん氏です。

DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

実りの秋到来と共に、リリースが大豊作。ビーマニシリーズ関連、名盤の再発売、ドラマCDなど、内容もバラエティに富んでいる。ここでお気に入りの一枚を見つけよう！

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 original soundtrack

格闘ゲームのVGM、新世紀へ突入

現在、2D格闘ファンの支持を一手に集めている作品のサントラが遂に登場！　前作から見受けられた「従来の格闘ゲームVGMの固定観念を打破する」方向性がさらに突き詰められ、多様なリズムとエフェクトのような音色を主体に、グルーブ感で一気に聴かせてしまう。より体に訴えかけてくるサウンドといえるだろう。

主旋律にあたるものがなかったり、音作りが凝っていたりと、テクノ／エレクトロニック、あるいはクラブミュージックやヒップホップ的なサウンドが導入され、格闘ゲームのVGMに新たな方向性を示す大意欲作に仕上がっている。

セルピュータ／CPCA-1055　発売中　¥2,100（税込）

①OPENING DEMO ②GROOVE SELECT ③PLAYER SELECT ④RATIO SELECT ⑤NEBUTA ⑥Wicked Fight ⑦Find your way ⑧Fight with the wind ⑨This is true love makin' ⑩Happiness ⑪Stimulation ⑫VS DISPLAY ⑬Wipe out ⑭WINNING THEME ⑮WINNING DISPLAY NOISE ⑯CONTINUE ⑰NAME ENTRY ⑱RANKING DISPLAY ⑲STORY DEMO 1 ⑳STORY DEMO 2 ㉑HERE COMES A NEW CHALLENGER ㉒Theme of GOUKI remix ㉓The lord GOD ㉔ENDING THEME 1 ㉕ENDING THEME 2 ㉖STAFF ROLL ㉗GAME OVER ㉘VOICE COLLECTION（from CAPCOM） ㉙VOICE COLLECTION（from SNK） 全29曲

スーパーゼビウス

歴史的名盤、いよいよ発売に！

1984年に12インチシングル(LPサイズで45回転)で発売された、VGM史上初のアレンジ作品。細野晴臣氏監修による高品質なサウンド、そして題材となったゲームタイトルなど、どこをとっても名盤と呼ぶに相応しい作品だ。

SCITRON DISCS／SCDC-00099　10月11日発売　¥1,890（税込）

①SUPER XEVIOUS　②GAPLUS　③THE TOWER OF DRUAGA
【BONUS TRACK】 ④SUPER XEVIOUS（Gust Notch Mix）

GUITARFREAKS 5thMIX & drummania 4thMIX Soundtrack

ファン必携、心配りの一枚

大人気の二作品カップリングサントラが二枚組で登場。DISC2にはオリジナルとなるロングバージョンが収録され、さらにPS2版の新曲、二大人気曲のタブ譜・バンドスコアも収録。まさに至れり尽くせりの一枚になっている。

コナミミュージック／KMCA-121～122　発売中　¥3,600（税込）

【DISC1】①GUITARFREAKS 5th GIG／Mitsuhiko Izumi ②DEPEND ON ME (New Ver.)／Thomas Howard Lichtenstein ③MAGICAL JET TOUR／Mitsuhiko Izumi ④ありがとね。／MAKI ⑤Orange Jet Stream／Jeni Freeman 他、全39曲
【DISC2】①Mr.Moon(Long Version)／Julie Ann Frost 他、全10曲

ギルティギア ゼクス ドラマCD Vol.1

声優陣も超豪華！

TBSラジオ"ゲムドラナイト"でオンエアされた「GGX」のドラマストーリーに加え、未放送エピソードを完全収録。カイ、ジョニー、メイを中心に、新たな「GGX」が繰り広げられる。11月には早くも第二弾が登場する予定だ。

SCITRON DISCS／SCDC-00132　10月24日発売　¥2,940（税込）

「罠」／「グッドプレゼント」／「街角」／「雷鳴」／「クレーター」他、全7トラック

true…／小坂りゆ

プロデュースはあのNAOKI氏

昨年12月の「DDR 5thMIX アーティスト・オーディション」をきっかけに誕生した女性四人組ユニット "Be For U" からソロデビューとなる。コナミのHPで行なった人気投票やファンレター数など、特に人気が高かったという、期待の16歳。

東芝EMI／TOCP-4140　10月17日　¥1,260（税込）

①true… ②DIVE TO THE NIGHT ③true…(Trance Sunrise Mix) ④DIVE TO THE NIGHT(NM Rock Style) ⑤true…(Instrumental) ⑥DIVE TO THE NIGHT (Instrumental)

ゲー事典 ついに再発売されることになった「スーパーゼビウス」。このCDを予約すると、発売中の「ビデオ・ゲーム・ミュージック」、そして近日中に発売が予定されている「リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック」の二枚が収納できる「BOXセット」が特典としてもらえる（お店の人に確認してくれ！）。VGMファンなら、これはぜひとも手に入れておきたい逸品だ！

スーパーゼビウス

ビデオ・ゲーム・ミュージック

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "スーパーゼビウス"

featuring (株)ゲームスタジオ代表取締役 **遠藤 雅伸**

神秘に溢れる世界観、シャープでスタイリッシュなグラフィックとサウンド、そして数々の謎……。遠藤氏自身は「特別変わったことはしていない」との言を残しているが、それ以外の観点から見ても、「ゼビウス」がゲーム業界に与えた影響は計り知れない。
そして、当時ビデオゲームミュジックで点火した「赤い炎」をさらに加熱させた「青い炎」とも呼べるアルバム──「スーパーゼビウス」──が、今回レジェンド・シリーズとして甦る。これを記念し、ゼビウスの生みの親でもある遠藤雅伸氏に話をうかがった。

アルバム誕生秘話

──「スーパーゼビウス」は、ゲームミュージックで初のアレンジアルバムになりますね。その誕生までの経緯を教えてください。

遠藤 そうですね、まず「ビデオ・ゲーム・ミュージック」を制作したときは、コンセプトがハッキリしなかったというか、「どのお客さんが買ってくれるのか」というのが分からなかった時代なんですよ。

結局基板の音をそのまま録音する形で進めたんですが、その時に「ただ録っただけで済ませちゃマズいだろう」ということで、細野さん(※1)が「ゼビウス」のイントロや「ギャラガ」に手を加えました。

後に「アレンジバージョンは独立した存在」という認識が出てきたので12インチシングル、今のマキシシングルにあたるものを出そう、ということになったんです。そこで細野さんに声を掛けてもらいました。

それから他に入れる曲を決める時に、「ドルアーガの塔」が良い」と推薦したんです。

これは小沢純子(※2)が最初に作った曲なんですけど、彼女があの曲を作った時点で、それに匹敵するゲームがまだ世の中に無かった。

みんなに「いい曲だと思うけど、ゲームには使えないよ」なんて言われてヘコんでたんですけど、そこへ僕が行って「いずれあの曲が使えるゲームを作ってやるから、ちゃんとああいう曲を作っていってくれよ」って。

──それはかなりカッコいいですね(笑)。

遠藤 カッコいいでしょ?(笑) だから「ドルアーガ」の曲は、レコード最後の一番印象に残る部分で使おうと決めてあったんです。

──では、「ドルアーガ」は曲が先にあったんですね?

遠藤 そうです。そんないきさつもあり、細野さんも「ああ、いい曲だね」ってことで、本格的に弦楽でやることになりました。

でも当時のシンセサイザーはPCMで録音したような音じゃないんで、その辺りで技術の進歩を感じますね。

「ゼビウス」に関しては、もし細野さんがいなかったらここまで好きでいられたか、分からないです。いろんな人が「ゼビウス」の世界を広げてくれた中で、音楽として広げてくれたのが細野さんなんです。

作品が一つ当たるとそのイメージが消せなくて、結局潰れたりすることがあるじゃないですか。だから、ヒットした当初は「ゼビウス」がすごく嫌いで……。その後、「ドルアーガ」が売れたおかげで、救われた部分も大きいですよ。

遠藤氏の淡々とした語り口にも、どっしりと重みが感じられる。紛れもなく、アーケードゲームの発展期を支えてこられた人物である。

「ゼビウス」のサウンドコンセプト

──今度は「ゼビウス」の音楽についてうかがいたいのですが……。

遠藤 ゼビウスに曲を付けてくれた慶野さん(※3)は非常にユニークな方で、「キラキラ感」のある音を付けるのがうまいんですよ。

バキュラの「カン、カン」という音など、楽音でアレを作るのはかなり難しいと思うんですが、その辺、素晴らしい感性の持ち主だと思いますね。

──ノイズを使わずに音程で表現するという手法は、こだわった部分なのでしょうか?

遠藤 こだわってます。もっとも、地上物の爆発音とかは僕が作ったんですが、それ以外に関してはすべて慶野さんにお願いしています。とりあえず「生々しい音はやめてください」という感じで。

自分に家族や兄弟がいるように、相手にも家族がいるんだ──そういう部分で、あまり殺し合いや撃ち合いをやりたくなかったって部分がありました。

──ゼビウスのネームエントリーの曲は、1位とそれ以下で2種類ありますが、別にボスになった曲をムリヤリ使ったとかいうわけではないんですよね?

遠藤 違います(笑)。あれは意図的に区別しました。やはり1位は尊重したいと。

「ゼビウス」への想い入れ

──コンシューマ機などに移植された「ゼビウス」で、BGMや効果音の感じが変わってしまうことに対して、不満はありませんでしたか?

遠藤 ナムコの名前が付いて出るものは全部「ゼビウス」だな、と思いながら見てますよ。本当に正直な気持ちで。僕は「アーケードの「ゼビウス」を作りました」ってだけなんで。

移植されたゼビウスを作ってる方にはそれぞれの思い込みがあって、そういう方たちは、僕なんかよりよっぽど「ゼビウス」に対する愛や知識や技術があるし(笑)。

当時は売れるから作るというんじゃなくて、やっぱり愛があるから作るって面があって。愛がなければ、ザウルス(※4)にゼビウスなんか入らないですよ(笑)。

──移植に限らず、それをアレンジした「ゼビウスシリーズ」も含めた中で、お気に入りの曲などはありますか?

遠藤 かなりクリティカルな質問ですね──(苦笑)。

実は僕、そういったアレンジ系の「ゼビウス」をプレイしたことがあまりないんですよ。悪いゲームじゃないんだろうけど、うーん、「ゼビウス」が題材でなくても良かったのになあ、と思ったりはします。

──オリジナルをご自分が中心で作られたからといって、関連作品にもすべて関わってるわけじゃないんですね。

遠藤 ファンの人には、そう思ってる人がすごく多いんですけどね(苦笑)。

そういえば、アーケード版じゃない「ゼビウス」について質問されて、「いや、それは分からないです。僕が作ったのではないので」って答えたら、「遠藤って本当は「ゼビウス」を作っていない!」なんてことを書かれたことがありましたね(笑)。

Profile

遠藤 雅伸

(株)ゲームスタジオ代表取締役。
ナムコ在社当時の代表作は「ゼビウス」「ドルアーガの塔」「グロブダー」。独立してゲームスタジオを設立後も、多数の作品を世に送り出している。
インターネットでの活動も盛んで、個人のホームページでは以前手掛けた作品の履歴も公開している。
最新作「DT/Lords of Genomes」がゲームボーイで絶賛発売中!

ゲー事典

※1 細野晴臣。「ビデオ・ゲーム・ミュージック」「スーパーゼビウス」を監修した人物。かつてイエロー・マジック・オーケストラ(通称YMO)に在籍、テクノ/コンピュータミュージックの普及・進化に果たした貢献は計り知れない。※2 ナムコのサウンドクリエイター。最近では「風のクロノア」(PS)の楽曲なども手掛けている。※3 当時、ナムコのサウンドエンジニアを務め、「ディグダグ」なども担当した。※4 いわゆるモバイル。「ギャラクシアン」「パックマン」なども遊べる。 **遠藤雅伸 official site……http://ends.tripod.co.jp/**

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

今月のテーマは『キング・オブ・ファイターズ』の新作も発表され、いよいよ活気づいてきた「2D対戦格闘」の用語を取り上げて解説していきますよ。

Text：伊勢猫＆C・LAN
挿し絵：まるかた

今月のテーマ
『2D対戦格闘』

▼あ行▲

オリコン【おりこん】original combo
□プレイヤー□システム

『ストリートファイターZERO2』(カプコン／1996年)で脚光を浴びた「オリジナルコンボ」システム(同:エクセル)の略称。発動した後の制限時間内ならすべての攻撃行動にキャンセルをかけることが可能なため、文字通りオリジナル連続技を作成できる。

▼か行▲

ガーキャン【がーきゃん】guard cancellation
□プレイヤー□システム

相手の攻撃をガードした際に特定のコマンドを入力することにより、ガードモーションの硬直をキャンセルしいてく行動全般、あるいは攻撃のこと(＝ガードキャンセル)。その初出は『ヴァンパイア』(カプコン／1994年)の「ガードキャンセル攻撃」(同:ゼロカウンター)で、以降に発売された多くの2D対戦格闘に多大な影響を与えている。

ガードクラッシュ【がーどくらっしゅ】guard crash
□システム□現象

攻撃をガードさせることで相手のガード耐久値を減らし、ガード状態を崩して一定時間の行動不能状態へ追い込むシステム、あるいはその状態を指す(同:ガード弾き)。その走りとなったのは『ザ・キング・オブ・ファイターズ96』(SNK／1996年)で、当初は目に見えない隠しパラメータ的な数値だったが『ストリートファイターZERO3』(カプコン／1998年)では、ゲージとして視覚的に表示(類:スタンゲージ)。これにより2D対戦格闘における「ガード＝安定行動」といった図式が崩れ、より攻撃側のメリットが大きくなった。

重ね【かさね】piles up
□テクニック

①ダウンから相手が起き上がるタイミングに合わせて、攻撃判定の持続時間の長い攻撃や、飛び道具系必殺技などを文字通り重ねておく行動(対:リバーサル)。
⑵初代『龍虎の拳』(SNK／1992年)から9年。ついに念願の復活を果たした、藤堂竜白が持つ必殺技の略称。『カプコンvs.エス・エヌ・ケイ2』(カプコン／2001年)では、空中でも射てるように進化。

グルーヴ【ぐるーぶ】groove
□システム

元々は「自己の才能に適した職業、生活様式」などといった意味を持つ英単語。『カプコンvs.エス・エヌ・ケイ2』においては、タイプ(type)やスタイル(style)に近い意味合いで命名されたゲームのサブシステムを任意に選択可能にしたシステムのこと(同:ISM)。これによって単にキャラクター同士の競演だけに止まらない、本当の意味で2D対戦格闘の異種格闘技戦が実現可能となった。

小足【こあし】weak kick
□プレイヤー□現象

弱キック攻撃の俗称。「弱・中・強」といった形での表現が正しいことは言うまでもないが、語感から「小・中・大」を多用するプレイヤーは意外と多い。その表現から派生した言葉と思われる。
例〉しゃがみ弱キック攻撃＝小足払い

▼た行▲

打点【だてん】height to hit
□現象

ジャンプ攻撃を相手にヒット、あるいはガードさせた高さを意味する。一般的に低い位置でヒットすると着地のモーションが自動的にキャンセルされるため、地上技が連続でヒットしやすい。逆に高い位置の攻撃だと、ガードした側が有利な状況となる。

チェーンコンボ【ちぇーんこんぼ】chain combo
□システム

『ヴァンパイア』(カプコン／1994年)で採用された通常技のみで構成された連続技システム(同:コンビネーションアタック、ターゲットコンボ)。あらかじめ決められたルートが存在しており、その以外の組み合わせで攻撃ボタンを入力しても連続した攻撃は出せない。

キャンセルの基本と仕組み

① 発生モーション　② 攻撃判定　③ 硬直モーション

コマンド入力　④ キャンセル成立

通常技を必殺技でキャンセルする場合、攻撃判定の発生直後にあるキャンセルポイント(②の時間内)までに必殺技のコマンドが完成すれば、硬直モーション(③)を消して、④の技にすぐつなぐことができる。

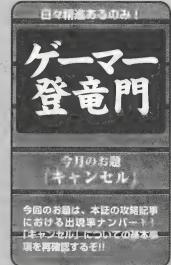
これでキャンセルが成立する！

このキャンセル(cancel)は、もともと「取り消し、撤回、消去」等といった意味を持った英単語。対戦格闘ゲームで使われる場合は「〜を取り消す」といったニュアンスが強く、攻撃動作や移動モーション等を別の行動(あるいはコマンド入力)によって途中で取り消すことを指す。

使い方は「○○＋キャンセル」という言い方がされる。ただし、キャンセルされる最初の行動までを含めて言う場合は「(対象となる行動)＋キャンセル＋(キャンセルに使う行動)」といった書式になる。

具体的な例を挙げていくと、「波動拳キャンセル」は「波動拳で(技を)キャンセルする」といった意味になるが、「小足キャンセル波動拳」の場合は「小足(の硬直)を波動拳でキャンセルする」といった訳し方になる。攻略の文章でどちらの使われ方をしているか注意して読むようにしよう。

遊技語録 薦め 用語の系統と分類表記： 開発 ……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー ……一般的なプレイヤー用語／ テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム ……ゲームシステム全般 現象 ……ゲーム中に起こる現象／□ハード ……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト ……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

▼は行▲

はめ【はめ】trap
□プレイヤー□テクニック
本来の定義では、永久コンボなど、特定の状況に陥ると操作の介入が一切無意味となる、脱出不可能な一連の行動のことを指す。しかし厳密にはめと呼べる連係はかなり少なく、「弱技→スクリュー」などの脱出困難な連係に対して使われることもある。お手軽に大きなリターンを得られる動作ほどこの語が使われる傾向が強い。対戦格闘の発展途上期には「待ち」と並んで、その是非を巡り大規模なプレイヤー間の論争を再三巻き起こした。

ヒット確認【ひっとかくにん】confirming hit/guard
□プレイヤー□テクニック
技のヒット状況を目で確認し、ヒット時のみ必殺技や超必殺技につないで連続技を成立させるテクニック。概念自体は『ストリートファイターII』（以下ストII）』時代からあったが、用語として定着したのは『ストリートファイターIII（以下ストIII）』以降。弱攻撃2発程度のヒット確認が一般的な反応の限界とされるが、技によっては「単発ヒット確認」も可能。ヒット確認に失敗し、コンボ用の技まで出してしまうことを「もれる」という。

ピヨる【ぴよる】fainting
□プレイヤー□現象
気絶して一定時間行動不能になること。実ダメージとは別に設定された気絶ダメージが一定に達するとこの状態になり、大抵の作品ではレバーとボタンの入力で回復を早められる。『ストIII』シリーズのスタンゲージは、これが視覚的に表現されたもの。もともと『ストII』で頭上にヒヨコが回っていたことからプレイヤー間で発生した語だが、現在はカプコン作品では公用語となっている。

▼ま行▲

回り込み【まわりこみ】rolling
□システム
『カプコン vs.エス・エヌ・ケイ』（2000年／カプコン）シリーズの、打撃に対して完全無敵となる前方移動動作。投げ技をくらうのと、終了時にスキがあるのが弱点。『K.O.F.』シリーズの緊急回避動作（前方）など、これに近いシステムは過去の作品にも登場している。

目押し【めおし】pin-point pushing
□プレイヤー□テクニック
タイミングよくボタンを押すこと。つなぎのシビアな連続技。中でも通常技をつなぐ際にこう表現される場合が多い。

めくり【めくり】jump-attack for reverse guard
□プレイヤー□テクニック
キャラクターの後方にも攻撃判定のあるジャンプ攻撃を、相手を跳び越しざまに背面に当て、ガード方向を逆側にするテクニック。『ストII』のリュウ、ケンのジャンプ強キックなどがその代表例。くらった相手は後退するため、背後に着地すると密着状態になるメリットもある。近年はガード方向は通常（2P側なら右）でいい「裏落ち」も多い。

▼ら行▲

リバーサル【りばーさる】reversal
□システム□テクニック
ガード後や起き上がりなど、行動可能になる瞬間（直前）に必殺技や超必殺技のコマンドを完成させること、またはその技を指してリバーサル○○と呼ぶ。主に繰り出すのは無敵技や投げ技で、飛び道具などを出してもあまり意味はない。システムとして導入されたのは『スーパーストリートファイターII』（1993年／カプコン）からで、起き上がり昇竜拳などの正確さの目安として重宝している。『カプコン vs.エス・エヌ・ケイ』シリーズではリバーサル技は白く光り、同2では回り込みも出せるようになっている。

レシオ【れしお】ratio
□システム
『カプコン vs.エス・エヌ・ケイ』シリーズでキャラクターの強さ（攻撃力、総体力）を示す数値。同作品では総レシオが合計4になるようにチームを作成する「フレキシブレーションシステム」が注目を浴びた。同2ではキャラクターごとに固定だったレシオを自由に設定でき（最大3人）、飛躍的に自由度が上がった。

連続技【れんぞくわざ】combo
□プレイヤー
技がヒットしてのけぞった相手に追撃し、連続で技をつなぐこと。対戦格闘全般における重要なダメージ源の一つ。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「2D対戦格闘」「音ゲー」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミで良いから、ドシドシと送ってネ！宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

大ゴス【だいごす】
the pit of stmach crusher
リュウの鳩尾砕き（➡＋強パンチ）のこと。当初「ゴスゴス」と呼ばれていたが、鎖骨割り（中ゴス）と区別するためこう呼ばれた。

言霊Q&Aコーナー
即決！一問一答両断！

Q．ニュートラルってなんですか？（ストーミースクリーム[illegible]）

A．対戦格闘ゲームでいうところの「ニュートラル」といえば、これはもう「レバー中立」という意味に他なりません。中立とはつまり、レバーがどの方向にも入力されていない状態（まったく手を触れていない状態）を指すわけです。今回のお題からはそれますが、『鉄拳』シリーズではこれが「☆」で表現され、コマンド表記にも使用されています（以降は、このコーナーでもニュートラルを「☆」で表記することにします）。

仕事上ゲームに特殊な触れかたをする機会が多いので分かるんですが、3D対戦格闘に比べると、2Dでは中立はあまり関係ない場合が多いですね。

例えばソニックブームで考えてみますと、コマンドは←ため→パンチです。でも実際には←から→へ直接入力することは不可能なので、厳密には←ため☆→パンチになりますよね。ところがこれ、☆なしのコマンドでもきちんと出てくれます。しかし『鉄拳』でボールの避け[illegible]（←●☆）などはこの入力では出ません。ちゃんと☆を入力する必要があります。

あと余談かつ対戦格闘ですらないんですが『[illegible]』（1992年／[illegible]）というゲームでは、☆を通さずに[illegible]を入力するなどのありえない入力をしちゃうと、自機が画面外にめりこんでバグるという現象が起きました。理論上ありえないはずなんですが、レバーが壊れたゲームセンターでは、稀に起きることがありました。

2D対戦格闘でも☆が重要になることはもちろんあります。[illegible]なのはブロッキングでしょう。ブロッキングの入力は上段なら→、下段なら↘ですが、これを→☆、↘☆にすると受付時間が延びるのは有名ですよね。そういえば『K.O.F.94』（1994年／SNK）では、[illegible]系の必殺技がキャラによって[illegible]と[illegible]☆の2種類あり、例えば京の鬼焼きは後者のコマンド（→↓↘☆A or C）じゃないと出ない、なんていう妙な法則がありました。

ちなみに英語ではneutralで、意味はそのまま「中立」です。RPGではキャラクターの[illegible]の[illegible]性を示す語として使われたりもしますね。

ブロッキングは入力後すぐに中立に戻せば受付時間が長くなる。というよりも入れっぱなしだと[illegible]というべきかな。

『KOF94』の[illegible]系はなぜか2通りのコマンドが。一部のキャラはレバーを●に入れたままだと出ないのだ。何で〜？

遊技語録の薦め
記号表記の種類と意味：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「1～、2～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信ぽぺン

発行　2001年11月1日

第21号

シ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ

今思えば茹だるような暑さは7月のみで、結局冷夏という結論に相成りし候。[illegible]

ゲムっ子倶楽部
「ネッカ侵入作戦」

巷で何かと話題のインターネットカフィであるが、先頃タイトーが繰り出した「Necca（ネッカ）」は、ゲーセンとイタカフィが一体化したハイカラな施設と聞く。ゆえに探らねばなるまい。

家に帰るまでが一年戦争

渕健（以下アス）　ぷはー（深呼吸）。いやァ～、やっぱり、秋葉の空気はうんめぇや～。

編集ひで（以下テリ）　あんたおかしいよ。どう見ても、ヘンな瘴気しか漂ってないぞ、ここ秋葉原は。

C・LAN（以下クス）　ムス。「清らかな水には魚は住みにくい」というではないか。ケソにはこれくらい淀んだ空気がちょうどよいのであろうな。

アス　んん～生き返るぅ～。

テリ　……死んでていいよ。

クス　まあそんなわけで、今回我らダップセ探検隊が、秋葉原くんだりまで来たワケは、電気街通りの真ん中にズドムと聳え立つ、タイトー経営のインターネットカフェ「ネッカ」を、襲撃せんがためだということを覚えておくといいだろう。

アス　ネッカの下にあるタイトーゲーセンにはちょくちょく行きますが、ネッカ自体に行くのは初めてでゴワス。っていうか、ネットカフィとやらの暖簾をくぐるのも、オイドン初めてですよ。

クス　我はネットカフェどころか、漫画喫茶にすら行ったことがないからな。こりゃあ津軽っ子の心が躍るさね。

テリ　心躍るのはいいけど、先方に失礼のないようにな、キミタチ。

アス　おうよ、やられたらやり返すまでだ。シャッハ、ハイ！（シャドー撲針愚）

テリ　それがダメだって言ってんだよ！

ゲリラ屋本来の戦いを見せてやる

テリ　んで、とりあえずネッカの階下にあるゲーセンに来てみたわけだが……。恐ろしくイニシエのレゲーが現役稼動しているんだけど。

クス　「レゲー・奥の細道」どころか、「レゲー・日本書紀」ってレベルさな。

アス　これだけでも存在価値があると言えましょうぞ。

テリ　エスカレーターで四階に昇ると……おお、あった。これがネッカだよキミタチ。

アス　すげえ！　ネッカって本当にあったんだ！

クス　ならば早速……強襲、ハァ～開始！（擦）

（店内突撃開始。BGM「ワルキューレの騎行」）

店員ズ　（黄色い声）いらっしゃいませー！

アス　うわ！　メイドさんがいますよ！　どどどどうしましょう。（答、どうもしない）

クス　ふぬ！　撹乱作戦に出るとはやりおるわい。

テリ　……なんで身構えてんだよ、お前ら。

あのーすみません、取材のアポを入れていたアルカディア編集部のものですが……。

メイドさんA　はい、伺っております。とりあえず、店内の案内を致しましょうか？

アス　そそその前に結婚してください！

テリ　うるせえ！（裡門炸裂。後にケソ失神）……じゃあ、とりあえず施設の説明をお願いします。

ネッカ脅威のメカニズム

メイドさんA　ネッカは、「ゲームセンターとインターネットカフェの融合」を目指してオープンした店なんです。ゲームセンターで遊んでくれる人にも、インターネットに興味を持ってもらったり、その逆に、ネットしかやらない方にもゲームセンターに立ち寄ってもらいたい、という狙い

異様に座り心地がいい[illegible]イス。特に背もたれの感触は絶品と言える。

[illegible]ないことや困ったことがあったら、メイド姿の店員さんに[illegible]。親切に応対してくれるヨ。

[illegible]センターで使用登録。[illegible]作ってもらって設備を使用する[illegible]分証明[illegible]（ゲスト登録は可能）

ネッカ階下の二階と三階はゲーム[illegible]。悶絶レトロゲームが多数稼動して[illegible]見る価値アリアリ。

非常にリーズナブルな料金設定なので、皆様の家計を圧迫することなく利用できるので安心だ。

[illegible]様々なPCゲー[illegible]している。

[illegible]もできるテーブルがある。ここ[illegible]C・LANは、「原稿は手書き」という[illegible]を崩さない。

[illegible]クノロジーの粋を集めて作られたネッカ内部。奥[illegible]はイベントなどで使われる100インチ[illegible]クリーンが唸りを上げている。ちなみに、今回取材させていただいたのは「ネッカ秋葉原店」。渋谷の井の頭通りにも「ネッカ渋谷店」があるぞ。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）

僅か100メートルで浦安市内という微妙な位置に宿するため、ネズミ湧招待特典をギリギリ享受できなかった公爵殿専属執務官。最近は釣り部も若干不在気味で、ややゴーステルな存在になりつつある。

田渕健康（通称ケソ）

バパリソー択を昔日の思い出として語り継ぐトクシェ西台店（仮）在庫管理局長。携帯がつながるルノアールをやむなく愛用しつつ、安いシャノアールへの渇望の想いから地団駄を踏むのが日課となっている。

編集ひで（通称ひで）

校了日が近づくと三茶近辺に夜な夜な出没する暗黒魔道団の一人。団では桃源郷土木部長を務める。アングルフィストを歴代最高のレアと宣言してしまい、当人のツキのなさを露呈した。

猛者語録
今回襲撃した「Necca 秋葉原店」は、JR秋葉原駅電気街口を出てすぐにあります。メイド姿の店員さんには、その道の人でなくてもズギュ～ンとくる何かがあると断言できます。
「Necca 秋葉原店」千代田区外神田1-10-5廣瀬本社ビル4F／03-5294-3380／10:00～23:30／年中無休

を持っています。

クス　要は、ゲーセン野郎とネットユーザーの双方に働きかけ、一挙両得の興味喚起を狙ってみるかおりゃせい！という案配なのだな。

メイドさんA　そうですね。ゲームセンターと、ネットカフェを併設しているのは、そこに理由があります。
　ネッカでは、ネットやゲームができるマシンをご用意している他にも、お客さまがお持ち込みいただいたパソコンでも、接続できる回線を用意しています。ご利用なさる方のスタイルに合わせて、インターネットをお楽しみになれるんです。

テリ　ほう。せっかくだから、ケソがいつも持ち歩いているモバイルマスィンを繋がせてもらうか。

アス　御意。「富士通ルークス～！　ビカビカビカーン（ドラゑもんの秘密道具取り出し効果音）！」

メイドさんB　こちらの「モバイルテーブル」をお使いください。高速回線（T1&SDSL）ですので、重いデータのやりとりもOKです。

アス　ぬ！　早いっス。じゃあ、編集部員全員に、クソ重データを送り付けてやるか。

クス　駄目竜。

アス　しょぼーん。

メイドさんB　こちらの回線を使えば、時間や料金を気にせずに国際電話をご利用することもできますよ。

クス　ほむ。じゃあ、ギアナ高地で修行に励む、我の知人に連絡をば……。

メイドさんB　現在は、アメリカと韓国のみのご利用いただけます。

クス　しょぼーん。

俺たち網サーファー

メイドさんA　当店最大の特徴は、こちらのネットゲームゾーンです。ネッカ自慢のハイエンドマシンで、世界中のプレイヤーとオンラインゲームを快適にプレイすることが可能なんですよ。

クス　ずらりと並ぶパソコンの様は、NASAかどっかの管制室みたいな趣さな。

アス　サイベレっスよね。

メイドさんB　話題のネットゲームを始めとして、こちらでは各種PCゲームも貸し出しております。

テリ　おお、ダラ外やサイキック、パズルボブルといったタイトー往年作品も揃っているんだな。

クス　メガブラストや、バイオレンスファイトは移植されておらんのかね君。

アス　聞いたことない竜。

メイドさんB　人気なのは…　…そうですね、皆さんよく、ディアブロIIエキスパンションをプレイされてるようですよ。

クス　ホムフ。ならば、我も久方ぶりにプレイしてみるか。どれどれ、サーバーに預けてあるキャラが消えてないといいのだが（略）つーか消え、テイル。

メイドさんB　3ヵ月プレイしないと消えてしまうらしいですね（笑）。

クス　クゥゥゥ……我のネクリも短い青春だったさなあ。

アス　ところで、ネッカのイスなんですけど、すっげえ座り心地がいいんですが。

メイドさんA　長時間腰を落ち着けられても疲れないように、韓国から輸入した専用のイスを使用しております。

テリ　いやあ、このモフモフした座り心地は最高っスよ！　あまりの気持ちよさに、座っているだけで……気が……遠……く……な……ZZZZ。

メイドさんA&B　……。

テリ　そういやネッカでは、店舗間でカメラを使ったリアルタイム音声チャットが楽しめるらしいじゃん。ちょいと使わせてもらえば？

クス　ほう、そりゃあ面白そうではあるな。では早速、そのチャッテルとやらを使わせていただこうか。

メイドさんA　こちらのヘッドセットを頭に装着していただいて、パソコンの横にあるカメラで、リアルタイムで画像と音声を送ることができるんです。今、ちょうど渋谷店の方と繋がっているので、早速体験してみましょうか。

クス　ほう、相手の顔がリアルタイムで拝めるのか。会話の声も鮮明に聞こえるし、こりゃあええで～って感じさな。

テリ　とりあえず、何か喋ってみれば？

クス　ウムス。マイクテスト……マイクテスト……メーデー！メーデー！

テリ　おいおい！　助けを求めてどうすんだよ!?

クス　ほんの挨拶がわりさな。

アス　おお、チャット相手の驚き戸惑う顔が鮮明に映っていますよ。つーか、気の毒そうな顔でこっちを見てますね。

クス　フェフェフェ。逃れようの無い不安に肝っ玉を掴まれている様が、手にとるようにわかるさね。

テリ　チャット相手をびびらせてどうすんだよ！

アス　『婆娑羅2』のロケテで出会ったヒロアキ(仮)を思い出しますなあ～。

テリ　思い出すのはいいけど、再現すんなよな！

戦い終わって～神々の黄昏～

メイドさんA　どうですか？お楽しみ頂けましたか。

テリ　ええ。色々と興味深いものを見せてもらえました。今日はどうもありがとうございました。

アス　ていうか、ここに住ませてくだちゃい。

メイドさんB　住むのはご遠慮願いますが、年中無休だからいつでもお越しください。
　現在のネッカはゲームセンターとネットカフェを併設しているだけですが、今後は二つの施設を相互に融合させたイベントなどを開催したり、それぞれの魅力を互いに反映させるような空間を運営できれば、と思っております。

クス　ふむ。これまでのゲームセンターになかったものと、これまでのネットカフェになかったもの――それが「ネッカ」の目指すところか。

テリ　インターネットという環境が、これからのゲーセンに、プラスアルファを与えてくれるといいよな。そのヒントがネッカにあるのかもしれないなあ。

アス　ハイッ！（挙手）
　とりあえず、ネッカが現在のゲームセンターにもたらすプラスアルファとして、他のゲームセンターの店員も「すべてメイドさん」にしてみるというのはどうでしょうかッ！

一堂　無理竜。

アス　しょぼーん。

（つづく）

「ん～、ベネッサのほうがしっくりくるんだよね～」（リオンで二本取られた際に）

カメラと[illegible]リアルタイムの[illegible]る。未来の[illegible]してみてはいかが[illegible]

[illegible]プライベートデスクもご用意。[illegible]軽食も注文できる[illegible]野郎も安心だ。

ネッカで[illegible]迎え[illegible]てくれる素敵な店[illegible]さん[illegible]ち。実に素晴らしいと言える。

テーブルはゆとりをもって配置されているの[illegible]周りの利用者を気にせずに、それぞれの世[illegible]できるぞ。マシンもハイエンドクラスなので[illegible]スなくあんなことやこんなことができるぞ。

INFORMATION　慢性原稿遅延症のジ☆ダップセでありますが、このコーナーの感想や、挑んでほしいことを絶賛募集中。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com までよろしく機械工房。

アルカデ チャット倶楽部

●5th meeting●
ギルティギア ゼクス

あやか
2月17日生（水瓶座）A型　香川県出身
好きなゲームは『DDR』に『ヴァンパイア』という最年少メンバー。『サイキックフォース』のエミリオがフェイバリットキャラらしい。

ゆきな
4月3日生（牡羊座）A型　東京都出身
格ゲーと萌キャラをこよなく愛する、当倶楽部のまとめ役。『連邦VS.ジオンDX』が気になって仕方がない素振りの今日このごろ。

茜（あかね）
3月20日生（魚座）O型　埼玉県出身
『ビーマニ』『マヴカプ2』大好きっ娘。ゲームスピードと音楽は速いものに限るという。『GGX』では闇慈にラブラブだという一面も。

『GGX』はなぜ女性にウケているのか？

ゆきな　もう発売してから1年以上経つのに、『GGX』の人気って衰えないね。
あやか　全国大会も盛り上がったようですし。
茜　女性からの人気も相変わらず強いよ。
ゆきな　どうして女性にこれほどウケているんだと思う？
茜　やっぱキャラでしょ～。
あやか　キャラとグラフィックですよね。
茜　キャラの個性がすごく強いよ。名前を覚えていなくても「サングラスを掛けたキャラ」っていえば「ああ、ジョニーね」って、すぐ浮かんでくるんだよ。
ゆきな　ツボを心得てるよね。それにハマっている自分たちがいる。
あやか　キャラ設定にしろ、グラフィックにしろ、女の子が入りやすいですね。
ゆきな　カゲがある人とか、不幸な人とか。
茜　多分、女の子って、主人公としてセンターに立っているキャラよりも、そのライバルとか周辺のキャラを愛するっぽいよね。
あやか　すごく分かります。カゲがあるとか、寂しそうとか、無理矢理戦っている設定にも惹かれますよ～。
ゆきな　茜ちゃんは誰が好きなの？
茜　闇慈がイイ！　あのギャップがいいね。「なんでそんな眼鏡を掛けてんの？　なんで上半身ハダカなの？」って。ただカッコイイだけじゃなく、プラスアルファが必要。それがあるからイイね。
あやか　私はザトーですね。渋い雰囲気なのに「マッハドリル！」とか言ってるんですよ(笑)。あまりのギャップに、ゲームセンターでしばらく笑ってました。
ゆきな　私はミリアとザトーかな。ジョニーも勝ちセリフとかカッコイイ。
あやか　キャラに華があるっていうか、汗臭くないんですよね。
ゆきな　それに女性キャラもかわいい～。
あやか　男性よりも、女の子から見てかわいいと思う視点に近いんじゃないですか？
ゆきな　紗夢のちょっとヌケてる感じとかね。
あやか　ディズィーはかわいそうな感じ。
茜　抱きしめたくなっちゃうよね～。ボクはゲームスピードも気に入ったな。スゴくテンポが良い。
ゆきな　爽快感があるよね。入力もしやすいんじゃないかな？
茜　それと、ラウンドが始まる時に"HEAVEN OR HELL"って出たりして、演出もカッコイイよね。

あやか　ああいうの、女の子はたまらんですね。ドラマがあるように感じるんですよ。
ゆきな　対戦前、キャラの目がアップになるのもいいね。乙女は惹かれるよ(笑)。
茜　ここまで絶賛の嵐だね。じゃ、ここは何とかしてほしいってところはある？
ゆきな　コンボがスゴすぎるな～。だからうまい人が相手だと、何もできない。
茜　周りがうま過ぎて入れないって娘が多いんじゃないかな。特にキャラ人気が高いから、動いてるキャラを遠巻きで見ているだけって娘もいるはずだよ。
あやか　私は日本っぽいステージにあるコマ犬を何とかしてほしいです(笑)。キャラが隠れちゃって、見えないんですよ。
ゆきな　意図して作ってあるのかもね。力の差がはっきり出るゲームだと思う。

2D格闘に求めるものは？

茜　ここで東京都のみかさん、15歳の方からのおたよりを紹介するね。
「こんにちは。私は『GGX』のような、いわゆる2D格闘ゲームが大好きです。最近2D格ゲーが少なくてちょっと寂しかったんですけど、今後はたくさん出てくれそうなので期待しています。皆さんも2D格ゲーが好きだそうですが、どんな2D格ゲーが理想ですか？」
あやか　私はザトーさんのような、馬鹿っぽいぐらいの面白さですね。『ジャス学』の流のようにシンクロで攻撃、みたいな。「それはないだろう」ぐらいの突拍子のなさが欲しいです。
ゆきな　『サムライスピリッツ 天草降臨』の十四連斬みたいな、ボタンを順番に押してコンボを楽しめるような感覚かな。
茜　ボクは『マヴカプ2』や『GGX』のような派手さと爽快感。やられても「は～、当たった自分が悪いな」って思えるといいよね。
ゆきな　格ゲーとしてのバランスが必要だね。
あやか　それと『マッハドリル』ですよ！

ILLUSTRATED BY　猫月戒時

ここは女性プレイヤーの解放区です

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してください。「私はこのゲームのこんなところが好き」といったご意見、「女性のゲーマーというだけでこんな辛い目に会ったけど、3人はそんなことない？」といったご質問・ご相談などを、お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

はじめましてこんにちは、鈴木です。今年に入って初めてマンガ連載なぞやらかしてしまい、締切りの使い過ぎでもはやショート寸前。現在、ひさしぶりにいただいた休暇を使って読んでいるマンガは楳図かずお＆白土三平。暑すぎて休んでる気がしません（笑）。イラストお仕事は心が洗われます。幸せです。ありがたや。

鈴木 理華

ホームページ「梟の森」
アドレス:http://www20.cds.ne.jp/~fukurou/

Pandora Charatte 改

パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「騎士」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんにそれぞれキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「PAPILLON [KIRAN] HOME PAGE」
アドレス:http://www.din.or.jp/~kiran/

騎士……自らの名前に、その頭文字と採用するほどに、騎士というものが好きだったりします。武骨で馬鹿で一直線……そんな愚かとも言える生き様に憧れるので（笑）

でも、そんな中に、本来ならば貴族の令嬢のような、しかし事情があり騎士見習いなんかしてる娘がいると、ちょっと華があっていいな～なんて。……ただの趣味かも（^_^;）

こんにちは、絵描きしてます騎羅です。テーマが「騎士」の時に呼んで頂けて、大変光栄です。昔から騎士に憧れて、今ではUOの世界で自称聖騎士を名乗って駆けずり回ってます。お馬鹿なんだけど、そこが憎めなくて好きなんです。本当は武骨な頑固騎士を描こうと思ったのですが、映えないのでやめました……（苦笑）。

騎羅

次号予告　次号、そうま竜也先生＆越智善彦先生登場！　テーマは「運転手」

使って遊べる!!
アルカディアクーポンチケット
〜全国100店舗まであと26店!〜

アルカディアクーポン加盟店が全国26都道府県で70店舗を越えました! めざせ100店・めざせ全都道府県制覇! あなたの近所のゲーセンにアルカディアクーポンがお目見えするのは、もう少しです。すでに使ってくれている読者諸君、みんなが使い続けることで、クーポン店ネットワークは全国に広がっていくのだ。これからもよろしく。ほら、決して損するワケじゃないんだからさ。

クーポンは切り離すと無効になります。本誌をそのままお店の人に出しましょう。

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

都道府県	店名	住所・電話
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3 ☎ 0157-26-4485
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パポッツ麻生ビル1F ☎ 011-736-6166
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりのきボウル内 ☎ 0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623-2562
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F ☎ 022-267-1834
	ナムコ PLID'S スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
茨城県	ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
埼玉県	HAP'1ゲーム Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎ 0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1F ☎ 0471-63-9844
	八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎ 047-485-2235
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	ゲームファンタジア渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1〜4F ☎ 03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03-3409-4737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042-344-7741
	ゲームファンタジア ミラノ店	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU M LAN01〜3F ☎ 03-3200-0884
	新宿スポーツランド中央口(かにスポ)	新宿区新宿3-26-2 ☎ 03-3352-1637
	プラネットギオ(とかげ)	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎ 03-3220-3402
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	ゲームファンタジア バーディー店※1	町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1〜4F ☎ 042-724-1477
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
	ゲームファンタジア八王子店※1	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1〜4F ☎ 0426-48-1288
	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558-9766
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F ☎ 03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎ 042-529-7837
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
	アミューズメントワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎ 045-365-1103
長野県	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内 1F ☎ 0265-76-7712
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎ 025-224-4838
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1階 ☎ 025-222-5375
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6階 ☎ 025-240-2318
	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎ 0257-20-0054
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F ☎ 0559-62-5903
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎054-252-3591
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053-442-7235
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎ 075-365-8778
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F・2F ☎ 06-6645-7692
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06-6389-8072
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎ 0722-23-9915
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407 ☎ 078-271-0335
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージビル1F ☎ 082-921-8576
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎ 092-682-0555
	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2 ☎ 092-662-8705
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7 ☎ 092-844-6553
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1 ☎ 092-553-1081
	スーパーコメット大橋	福岡市南区大橋1-8-14 ☎ 092-551-9364
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F ☎ 0955-23-2895
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-26-7589

※1ゲームファンタジアはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。

illustration by 今井 神

アルカディアクーポンの使い方

1. ステップ1 アルカディア誌面で加盟店を確認
2. ステップ2 クーポンの有効期限を確認
3. ステップ3 アルカディアを持ってゲーセンに行こう
4. ステップ4 クーポンにスタンプを押してもらおう
5. ステップ5 これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕 アルカディアクーポンは、“ゲームセンターからアルカディア読者へのサービス”です。ゲームセンターが忙しい時間や順番待ちの列がある時などは、スタッフの皆さんのことを考えて、なるべく使用を控えるようにしてください。せっかくタダで遊ばせてもらえるのですから、お店の迷惑になるような行動はくれぐれもつつしんでください。

クーポン加盟店募集のお知らせ

アルカディアクーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。なお、ご連絡いただいたすべての店舗に加盟していただけるわけではございません。予めご了承ください。

■郵送　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部
アルカディアクーポン係
■FAX　03-5433-7212
■E-Mail　location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンにもの申す！

クーポンを使ったことがあるというみなさん、使ったことはないけれどクーポンに質問・要望があるというみなさん、ご意見をお待ちしてます。
アルカディアクーポンをより良いものにしていくために、“クーポンにもの申す”という声をお待ちしてます。送付先は左の方法と同じですよ。

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2001年8月15日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

4,027.993
（Aグルーヴ／リョウ・イーグル・キム）

HTR-YAS
デイトナⅢ（埼玉）

リョウのオリコン命だ

グルーヴポイントを上げる条件はいろいろあるが、敵に対してヒット数の多いコンボを何回も決めていくことがもっとも効率が良い方法だ。

今回トップのプレイヤーが選択したチーム編成はAグルーヴの「リョウ、イーグル、キム」。

たとえば、レシオ1のリョウでオリコンを画面端で使用すると【しゃがみ大キック→強暫烈拳×4】で57ヒットもの超絶ヒット数を叩き出すことができるのだ。

また、グルーヴポイントが上がるとラストに乱入CPUキャラのS·豪鬼またはG·ルガールが出現する。このどちらも信じられない強さでプレイヤーキャラに襲いかかり、下手をすれば一瞬でK.O.されてしまう。

点数が高くても、ゲームオーバーになってしまっては意味がないので、この2キャラをどう攻略するかも重要事項の一つだったのは間違いのないところだろう。

ちなみに今回の集計では、他にもAグルーヴのダルシムでオリコンを利用した連続スライディングや、ロレントを使用して【ジャンプ中パンチ→しゃがみ中キック→パトリオットサークル×3】でグルーヴポイントを稼いでいたプレイヤーも存在した模様。

ポール・フェニックス

1'18"70

ROK
タイトーインスタジアム（大阪）

今回もやはり万聖龍王拳！

やはり、今作も初回を制したキャラは、当たればバカ減りのガード不能技、万聖龍王拳を持つポール・フェニックス。この技を確実に当てるパターン作りがタイムアタックのキモであり、醍醐味と言えるだろう。

パターンの一例をあげるとCPUの反応が悪く難度が低い1、2人目には【Rキック×2→右パンチ→万聖龍王拳】で1ラウンドのタイムは約3秒。

3〜5人目は【右飛天脚→Lキック→Lキック（空振り）→万聖龍王拳】でタイムは約4秒。

6、7人目には【右飛天脚→Lキック→バックジャンプ双飛天脚（空振り）→万聖龍王拳】で約4秒となる。

このパターンは空中コンボを入れ、自キャラが技を空振りすると、CPUがダッシュして近づいてくるので、そこに万聖龍王拳を決めるというもの。

計算上の理論タイムは1分を切るくらいだが、実際にこのタイムが出るのは限りなく不可能に近いのは言うまでもないだろう。

今後は、どこまで理論タイムに近づくことができるのか、また、さらなる新パターンの可能性もあるので、これからも目が離せない。

次回集計からはバージョンC以降でのキャラ別集計を開始。タイムリリースキャラに関しては、順を追って集計していく予定だ。

© 2001 G.rev ltd. ALL RIGHTS RESERVED

どきどきアイドルモード

14,262,610

ERO@萌たんのスクールみじゅぎ姿ラブ♥

個人申請シルクハット蒲田M2（東京）

スターシーカーモード

27,178,060

LOG

トライアミューズメントタワー（東京）

あとづけ連鎖で点数アップ

ノーミスボーナスを連続して取っていくと点数がうなぎ登りに上がるので、トップレベルになると全面ノーミスは必須事項。勝負は連鎖数を増やして連鎖ボーナスをどれだけ取れるかにかかっているようだ。

「どきどきアイドルモード」のトッププレイ内容を紹介すると、勝負どころとなるステージ2-5を21連鎖と14連鎖、3-4を23連鎖と5連鎖、3-5を32連鎖と28連鎖でクリアすることに成功したそうだ。

また、「スターシーカーモード」は星の位置が数パターンの中から選ばれるステージがあるのでそれを暗記することも必要だ。

さらに全20面に加え、ある条件を満たしていると出現するスペシャルステージがある。このステージと全20面でどれだけ連鎖を取れるかが差が付くポイントになった模様。

© International Games System CO.,LTD

趙雲

166,654,00

暗黒剣士ミナ

GAME'S MILK（京都）

稼ぎ頭は趙雲

今作『三国戦紀 武将争覇』も、これまでのシリーズ同様に隠し要素が盛りだくさん。また稼ぎのほうも同様で、ヒット数を増やしたときのコンボ点と、ボスでの稼ぎがメインのようだ。

たとえば、【AAA→振り向き→AAAA→必殺技】や、【AAA→AA→AAAA→必殺技】といったものが基本コンボだが、援軍令をうまく使うことによって大きくヒット数を伸ばすこともできるようだ。

© ATLUS

キララ

63,346,100

㊗超合体!! LKR

JOGO江古田店（東京）

連鎖パターンはまさに芸術

トンカチで殴り連鎖で倒した敵は弾かれるようにして次々と宝石に変わり、同じ種類のアイテムを連続して取れば倍率が最高10倍まで上がる。最高得点のダイヤなら1個100万点になるわけだ。しかしこれは口で言うほど簡単なものではなく、殴るタイミングや角度などさまざまな要素が絡み合っていて非常に難しい。

今回のスコアはすべての場所の連鎖に成功した理論値に極めて近いスコアとのことだ。

© ATLUS/CAVE 1995,1996,1997

Aタイプ

708,143,270

ヤキソバンDX

ゲームセンタードリーム（宮城）

戦い再燃の予感……？

約1年半ぶりに更新されたAタイプ。しかし、まだまだ最も高いスコア＝最終スコアを巡る争いは終わったわけではない。

すぐに思い浮かぶのがAタイプを7億の大台に乗せ、これまで記録を保持してきた「WTN」氏のリベンジだろう。同氏は7億点に乗せたときに「ここからがスタート」と書いたことからも、まだ点数に余力を残している可能性がある。まだまだこの争いから目が離せそうにない。

全国1位スコア

2001年8月19日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミリオネアファイト2000 プロ		6,278,800	「2」と入れ替え。未完。AAZ	えの木(高知)
プロギアの嵐	ギャンブラー	171,838,580	Clover-TAC (ステータス:どく)	個人申請 西千葉スターダスト(千葉)
機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	シングル・連邦	18,191	ナカサン	ゲームプラザ白山(熊本)
	チーム・ジオン	40,912	もしかしてクソゲー!? 眠人&彩季	えの木(高知)
ギターフリークス5thMIX	スタンダード	323,003,600	こゐち@豆一家	個人申請ゲームハウス アリババ(岐阜)
キーボードマニア3rdMIX	リアル	6,805,971	これ以上は辛いっす かぶこまー(CAP)	個人申請 アミューズメント スペースWIN(山口)
ドラムマニア4thMIX	スタンダード	413,775,950	壊し屋	ガリバー青葉台&熊谷店(神奈川)
ミスタードリラーグレート	アメリカ	1,142,545	あと2000点ぐらい HAM	えの木(高知)
	北極	2,215,450	7分台なら22万 HAM(タケトゥ)	
ギガウイング2	カート	8京3393兆8931億4732万4960	9WP-AWTS-QRO	デイトナⅢ(埼玉)
	リミ	8京7196兆3044億8520万4920	TICBT-ユセミSWY	グッデイ21(東京)
	チェリィ	8京7438兆6086億5987万3650	ひげ-9WP-USO-SADAM	トライアミューズメントタワー(東京)
燃えろ!ジャスティス学園		10,901,000	歩く天災もにぃを狩る白いモカキュ	えの木(高知)
三國戦紀2		120,372,100	だまなば	ゲームインナハⅡ(沖縄)
ストリートファイターZERO3↗(アッパー)	フェイロン	6,446,900	えどっ鳩	JOGO江古田店(東京)
	ガイル	5,798,700	G.M.C. T・H	モンキーハウス本館(福岡)
中国龍2001		2,833,400 (21面)	店員Y-S (Y根先輩)、	えの木(高知)
ドラゴンブレイズ	クエイド	3,709,700	SYO	ゲームインナミキ(東京)
	ロブ	3,658,800	T³-ムッシュ	JOGO江古田店(東京)
	イアン	3,691,200	Clover-ほか弁	個人申請西千葉スターダスト(千葉)
サイヴァリアリビジョン		206,288,800	TICBT-ユセミSWY	グッデイ21(東京)
テトリスT.A. PLUS	ノーマル	545,354	㊗スーパー猿玉乱入 姪呆癲愕-GONGON	アイリン夢空間(岐阜)
	TGM+	9' 28" 81	いぺぱぴ@セブンのレバー復活記念	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
ビートマニア コア・リミックス	リズミック	3,061	KBYS	ガリバー青葉台&熊谷店(神奈川)
	スクラッチ	2,475	428 (クローバーではナイのデス!)	
ニンジャアサルト		1,559,410	EAC-G	ゲームビンゴ(千葉)
ストライカーズ1999	F-4 ファントムⅡ	3,322,200	AXIOM-H.Y㊅	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
		3,415,700	TFC-RYP	個人申請 プレイシティキャロット花小金井店(東京)
デスクリムゾンOX	X-36	741,295	KING♥X	個人申請 ロッキーワールド博多店(福岡)
F355チャレンジ	スズカ	4' 11" 425	RLI@XRF ITQおそるべし(笑)	個人申請 セガワールド籠原(埼玉)
バーチャNBA	特失点差	62	くわ	GAME'S WiLL(京都)
スラッシュアウト	ルナ	18,236,997	AOQを越えた? 花丸木しょベーよ J・H	ゲームビンゴ(千葉)
スターウォーズ:レーサーアーケード	初級	2' 54" 810	RRL-渋谷 英毅	個人申請 池袋GIGO(東京)
戦国伝承2001		1,846,600	高橋名人vsバイク㊄㊏	レジャーパレス(北海道)
ビートマニア 6thMIX	ヴォーカル	2,066	は	ゲームインみとや三河島店(東京)
	テクノ	3,298	EURO	釧路スガイ・ゲームプルプル(北海道)
	リズミック	3,542	ん	ゲームインみとや三河島店(東京)
	セレクション	2,813	SYUN	釧路スガイ・ゲームプルプル(北海道)
	スペシャル	3,529	へっぽこ	プレイシティFUNFUN店(鹿児島)
ウェーブランナーGP	初級	3' 01" 205	ANA	GAME'S WiLL(京都)
スパイカーズバトル		415,660	R.C	ゲームボス(神奈川)
ビーチスパイカーズ		181.4	スリーパーズ4号	アイリン夢空間(岐阜)
クラッキンDJパート2 サイコアナライズ		15,443,112	ARL@ 集計方法を詳しく書いて下さいな	ミルカトル加納店(和歌山)
ガンサバイバー2 バイオハザード コード:ベロニカ		226,000 (5面ボス)	KEN	ロッキーワールド仙台駅前店(宮城)
怒首領蜂Ⅱ	実戦	6,345,475,450	5GL-IGS-JONASUN	個人申請AMランドキョンタゴン(東京)
	インターネットランキング	5,386,821,180	残念なことに初クリアです DBS	トライアミューズメントタワー(東京)
ゼロガンナー2	アパッチ	3,568,250	エロ旦那2㊅	デイトナⅢ(埼玉)
	ホーカム	3,582,100	チューリップ遊撃少女隊㊅	
	コマンチ	3,426,050	フセイン	モンキーハウス本館(福岡)
ダイナミックゴルフ		-16	L.BのN橋	プレイシティキャロット松本店(長野)
			NHK	ゲームインナハⅡ(沖縄)
スーパーワールドスタジアム2001	トーナメント	13' 40	選	ゲームセンタードリーム(宮城)
ワイルドライダーズ		1,647,692	KOS-RAI	個人申請 岐阜レジャーランド真正店(岐阜)
モンキーボール	上級	2,292,486	猿玉生息地 穂積町稲里交差点	アイリン夢空間(岐阜)
ナイトレイド		5,840,904,800	まだ続けたい KNN-はんばーぐみちる	アミューズメントフォーラムモア(東京)

戦国伝承2001はコンボを無視して点効率のいいジャンプB、ジャンプAをメインに使ったそうです。また、投げアイテムは一発も使わず、得点に変えたとのことです。

ビートマニア6thMIXはU.K.ミュージックをフィーチャリング。今までよりもちょっと大人のムードが漂う本作。そしてスコア争いの方はコア・リミックスで猛威をふるった「はれんちTAⅡ」氏が2部門トップで気を吐いています。

どんどんスコアが伸びていく**怒首領蜂Ⅱ**は、レーザーのオーラ部分だけを敵に当てるのが稼ぎのキモ。ほとんどのボスで、ボス戦の開幕から倒すまでボス本体に密着しているプレイは一見の価値あり。

機体別集計が2回目の**ゼロガンナー2**は、5～7面ボスでの稼ぎが大きく差が付くポイント。2周目は撃ち返し弾が飛んでくるため、さらに稼ぎも命がけでしょう。

ダイナミックゴルフは前回の集計に引き続き、2名のプレイヤーが同スコアをたたき出しました。限界近し?

ワイルドライダーズは前半のトレーラーをくぐったあとが重要。ここでのコンボが点数に響いてくる模様です。

プロギアの嵐は、ギャンブラーのみ更新。やはりノーミスノーボムの難関となるのが2周目4面ボス。現段階でもこのボスをノーボムで倒すのは、まだ現実味がないようです。また、前回のミリタントのスコアですが、1周目4面

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

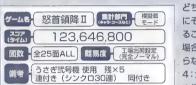
■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂Ⅱ　集計部門（キャラ・コースなど）　模擬戦モード

スコア（タイム）　123,646,800

面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）

備考　うさぎ弐号機 使用　残×5　連付き（シンクロ30連）　同付き

達成日　2007年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア　電話 03-5433-71××

住所　東京都世田谷区若林1-18-××

スコアネーム（最大20文字）　TKN-NSK Ⅱ始めました

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘

←個人申請ハガキ記入例

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ダブルウイングス		4,093,000	地獄龍-TPF-うづっち	個人申請 アレックス御幸店（栃木）
スーパーパン	ツアーモード	9,604,050	10年ぶりの更新です RCA-YMT	個人申請 ゲームセンタースギモト（東京）
ファイナルファイト	ハガー連付き	5,497,800	ざりきゃん（ZARICAN）	レジャーパレス（北海道）
	ガイ連なし	4,775,460	ZARIA-CAN（連なしもよゆう）ガイのみ	個人申請 ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
レインボーアイランドEXTRA		92,887,010	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
ファイティングホーク		2,055,500	T→CYR-ATS㊗	レジャーパレス（北海道）

●訂正　6月号全一表掲載の「ドラムマニア3rdMIX」エキスパートリアルのスコアに関して。【406,628,150　スコアネーム：K.O（ゲームスポット大橋）】は4曲設定で出されたスコアでした（工場出荷設定は3曲）。現在の正しい最終記録は4月号掲載の**【382,756,556　スコアネーム：SYG-週一常連@拾い食い（ゲームプラザキューティ）】**となります。訂正すると共にお詫び申し上げます。

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ビートマニアコンプリートMIX2	ソフトグルーブ	2,085	夜はアナザープレイ派♥ GALM	個人申請 ゲームステージビート（香川）
三國戦紀スーパーヒーローズ		257,525,300	撃郎	GAME'S MILK（京都）
アクアラッシュ	練習	159.66	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	275.4		
	上級	349.65		
ビートマニア フューチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	レージーナチュラル	1,937	たこまる㊝㊮	個人申請 ゲームファンタジーランドキングジョイ（愛知）
	ハッピー	2,149		
L.A.マシンガンズ		11,309,564	JKP遥なる山河 RDX-寛千代	個人申請 新宿スポーツランド西口店（東京）
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66		1'47"58	HEK-417	個人申請 ハイテクセガ仙台（宮城）
ビートマニアⅡDX 2ndスタイル	ドラムン	3,418	てんいんⒷ	ゲームプラザキューティ（大阪）
ビートマニアⅡDX 3rdスタイル	ソウル	4,055	電脳雑技団 YMG−Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	ピアノ	3,474		
	ナオキ	5,049		
	ダンス	5,650		
	テクノ	5,568	おれ！←漢字使え！→店員Bの人より。	ゲームプラザキューティ（大阪）
	クライマックス	5,565	ToQ	
レイクライシス	WR-01R	25,979,370	NWR-KAZ	ゲームプラザトンガ王国（愛知）
ギガウイング	ヴィーダシュタント	291兆0919億1996万6740	まだやめさせてくれません 両替士	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
プリクラ大作戦	クララ	61,417,200	LKR	JOGO江古田店（東京）
エスプレイド	相模 祐介	38,785,210	KTS 2Pはじめました	個人申請 ゲームスペース（兵庫）
	美作 いろり	40,290,000	SDD−かえでだめ㊇	個人申請 ジョイパーク（新潟）
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク	ヤン	15,820,900	L2A-GYO	GAME'S WiLL（京都）
	エレナ	12,571,400	つなげれんヘレティックさきお	えの木（高知）
戦国ブレード	ユーニス	2,150,800	D. I	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
ストライカーズ1945	ZERO	2,224,000	J.G.K.-ALL㊓	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
セクシーパロディウス	ひかる	6,912,200	700万見えた	個人申請 アミューズメントシティフリータム（神奈川）
バトルガレッガ	ボーンナム	17,105,930	調理師	JOGO江古田店（東京）
だるま道場		370,940	地獄龍-RIZ㊑	個人申請 アレックス御幸店（栃木）
スーパーストリートファイターⅡ	ブランカ	2,037,700	ATC-よね氏	ゲームコーナーフジ（東京）
雷電DX	初級連なし	7,522,050	地獄龍-ちょく	個人申請 アレックス御幸店（栃木）
クイズ&ドラゴンズ		4,249,900	MTF-高下畑セイイチ	個人申請 アミューズメントスペースTAMA（東京）
スカイアラート		3,884,250（4周目7面）	SKSゲームプラザ閉店追悼スコア	ゲームセンタードリーム（宮城）
ストリートファイターⅡ' ターボ	サガット	1,825,600	ネット番長（笑）	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）

で1ミスしていたそうです。残7ですが合計3ミスということになります。お詫びすると共に訂正いたします。

スコア争いも激戦の**機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン**ですが、今回も数十点、数百点が勝負を分ける大接戦。さすがに伸びる余地は後わずか？

ドラムマニア4thMIXは、西の「たっきー」氏に対して東のつわもの「壊し屋」氏が台頭してきました。スティックさばきはどちらも本物。東西対決の今後に注目です。

ドラゴンブレイズはしばらく更新されていなかったクエイドが、いきなり370万点超を達成。本作はあまりノーボムにこだわる必要はないようで、トッププレイヤーでも2周クリアまでに10発近くボムを使用しているそうです。

同じく彩京の**ストライカーズ1999**はX-36でダブル取り×1、ノーボムでの更新。「やっと繋がった感じがします」とのコメントつきでした。

デスクリムゾンOXは残りライフが少なくなるにつれて獲得できる点数が多くなる「狂気システム」がありますが、今回のスコアは最終面までライフ1以下で突き進んだというすごさ。

バーチャNBAは集計の表記を変更していますが、集計方法は以前のままなのでご注意ください。

久しぶりの2部門更新の**エスプレイド**ですが、ゲーム自体の人気に加えキャラ人気も高く、まだまだスコア争いもこれから、といったところでしょうか。

珍しいところではメトロ製の縦シューティング**スカイアラート**が更新されています。出まわりが非常に少なかったため、ゲーム自体を見たことがない人も意外と多いのではないでしょうか。

今回掲載分から参加する

新規掲載店舗 Pick UP!!

- ●デイトナⅢ（埼玉県）
- ●GAME IN ナミキ（東京都）
- ●グッデイ21（東京都）

8月19日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(宇宙)	22621m	BWV-1043-ASK	プチ 連付
2	モンスターランド	6,115	BWV-1043-ASK	ALL
3	ギガウイング2(カート)	7京1788兆8834億8442万6780	K.K	ALL RF 残0 B0 (雷迅改)
4	エイリアンVS.プレデター	3,425,800	次元戦士シロウ	ALL 素手 残0 残機+1設定 PH使用
5	バカバカパッションスペシャル	2,650,240	下町バカラー HAM MAXアップ出ません	98-99-99 カレー81万

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラゴンブレイズ(クエイド)	3,709,700	SYO	残機×3 残ボム×9
2	ゼロガンナー2(コマンチ)	3,318,300	ひろせ	残機×2 1周178万
3	三国戦紀2	112,164,400	H.M	ALL 趙雲
4	プロギアの嵐(ミリタント)	142,035,110	いまきち	ネイル ALL 残機5
5	プロギアの嵐(ギャンブラー)	22,830,500	○n○x@azito バイス大好き	チェーン 2-2 1周目2ボム(笑)

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1F ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,582,100	チューリップ遊撃少女隊㊣2	ALL 残×0 同付
★	ゼロガンナー2(アパッチ)	3,568,250	エロ旦那2㊥	ALL 同付 1-4 52万 1周188万
3	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	5,959,898,280	9WP-ISO	ALL 残×3 6ボス自爆
★	ギガウイング2(カート)	8京3393兆8931億4732万4960	9WP-AWTS-QRO	ALL 雷迅改 B×2 ヘボヘボ 連付
5	ギガウイング2(チェリイ)	8京5857兆1630億6602万8080	9WP-USO-SADAM	ALL ストーク 連付

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア コンプリートMIX2(ソフトグルーヴ)	2,019	YAS!	ALL
2	ビートマニア コンプリートMIX2(テクノ)	3,177	YAS!	ALL
3	ビートマニア コンプリートMIX2(アッパービート)	3,570	YAS!	ALL
4	DDR 5thMIX(シングル Bコース)	119,535,593	yakon	祭→ブロークン→アフロ P×889、G×147
5	DDR 5thMIX(ダブル Cコース)	155,956,650	神楽のおじちゃん	ブロークン→キャンスト→アフロ P×1062、G×160

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	59,961,830	スコア伸び、ステージ進まず…T.Kiz	α 2-3
2	プロギアの嵐(ミリタント)	63,065,620	DIS	β 2-5
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	18,097	ヤン提督	秋田から来ました ALL 大将 ガンダム
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	13,988	Y.K	ゲルググ 12面死 少将
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(双葉ほたる)	3,194,800	Y.K	P×7落ち ALL

レジャーパレス

北海道札幌市豊平区平岸2条3-6-30 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	戦国伝承2001	1,846,600	高橋名人vsバイク㊤㊦	ALL 紅→阿国
2	ビートマニア 6thMIX(ボーカル)	1,907	ISO2	ALL
3	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,165	ISO2	ALL
4	プロギアの嵐(ギャンブラー)	118,397,160	一発響㊧㊨	ALL チェーン 残×2 B×3
5	カダッシュ(僧侶)	EXP 60000	魔虎2で電バを1ヶ月間探していた男	ALL

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1階 ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	8京1801兆4241億4624万4910	TSL-TIG	カーマイン 1000兆落ち
2	ギガウイング2(チェリイ)	8京0083兆9458億4795万7640	TSL-KCR	ノーマル ALL
★	ビートマニアコアリミックス(リズミック)	3,061	KBYS	ストーク ALL
★	ビートマニアコアリミックス(スクラッチ)	2,475	428 (クローバーではナイのデス！)	
★	ドラムマニア 4thMIX(スタンダード)	413,775,950	壊し屋	

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂(Aタイプ)	708,143,270	ヤキソバンDX	ALL A-L 残×4
2	怒首領蜂(Bタイプ)	597,582,640	S.K	ALL B-L 残×3
★	スーパーワールドスタジアム2001	13'40	瀬	トーナメント戦 ALL USA
4	バトルガレッガ(ガイン)	16,329,990	新・加藤ガイン	ALL 連付
★	スカイアラート	3,884,250	SKSゲームプラザ閉店追悼スコア	4-7 連付 Aタイプ

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	79,536,830	回田さん	ALL C連 ネイル
2	燃えろ！ジャスティス学園	2,518,900	堀江由子の弟	ALL ゆりか・委員長・ひなた
3	ミスタードリラーグレート(北極)	2,127,760	かぐや姫が20歳であることを勧告	ALL アタル 連付 9'34"66
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ケン)	4,424,800	旭川から来たニセエルビス	ALL
5	ガンバード2(マリオン)	2,892,600	ザボン師匠(風の会)	ALL 連付 残×1 B×0

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1F ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(トランス)	6,502	DEAD	ALL
2	ビートマニア 6thMIX(テクノ)	3,245	END	ALL
3	鉄拳4	33,773	IKM	ALL ポール
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2947.160	T.T	ALL Cグルーヴ ケン(3) イオリ(1)
5	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,525	END	ALL

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア コンプリートMIX2(テクノ)	2,675	モミモミ	ALL
2	ビートマニア コンプリートMIX2(アッパービート)	2,885	モミモミ	ALL
3	ビートマニア コンプリートMIX2(ファイナルステージ)	2,760	モミモミ	ALL
4	ソニックウィングス2(A-10)	1,401,100	ミニモミ	2-4 連付
5	ソニックウィングス2(FRS2)	1,249,900	ミニモミ	2-2 連付

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4	3'11"05	T.K.T(ヘリオス)	ALL ポール
2	カプコン VS エス・エヌ・ケイ2	2000.624	CCB	ALL Cグルーヴ ケン・ジョウ・ルガール
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	17,034	S.A	ALL シャアゲルググ→ジオング
4	エスプレイド(美作 いろり)	25,966,750	PEI	ALL 残`×4
5	ストリートファイターEX2PLUS	2,027,200	堀江由子の弟	ALL ダルシム

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	8京3310兆7742億4708万3440	NOIR萌え!? 9WP-QRO	ALL 連付 B×2 ビット逃げ 6面へボへボ
2	ギガウイング2(チェリイ)	8京7042兆0488億1607万2710	野望不参加!? 9WP-USO-SADAM	ALL 連付 B×2 6・7面で-600兆
3	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	3,385,531,940	サインあーる	A-E使用
★	ニンジャアサルト	1,559,410	EAC-G	ALL
★	スラッシュアウト(ルナ)	18,236,997	AOQを越えた？花丸木しょべーよ JH	ALL セイント

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	17,138	SF-XYZ	ALL ガンダム NT/B
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	30,163	KEN&SF-XYZ	ALL ガンダム×2 NT/A.A
3	プロギアの嵐(ミリタント)	70,014,010	NSX	2-4 β式GF
4	プロギアの嵐(ギャンブラー)	65,477,220	S.T	2-5 α式GF
★	ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ	226,000	KEN	5面ボス スティーブ

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア 6thMIX(ボーカル)	2,022	SYUN	ALL AA
2	ビートマニア 6thMIX(リズミック)	3,375	EURO	ALL ピカグレ73% AA
★	ビートマニア 6thMIX(テクノ)	3,298	EURO	ALL ピカグレ 82% AAA
★	ビートマニア 6thMIX(セレクション)	2,813	SYUN	ALL
5	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,409	SYUN (自己ベ3530)	ALL

ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	16,953	シキ	ALL シャア専用ゲルググ
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	15,465	シキ	ALL ガンダム
★	スパイカーズバトル	415,660	R.C	ALL スパイク
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(レギュラー)	5,864	K.O	ALL
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(UG)	6,295	K.O	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー2 (ホーカム)	3,381,650	まほろまていっ君	ALL 残×0 1周183万
2	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	4,194,508,100	6ボスで1ミス	ALL 残2 目標50億
3	鉄拳4	1'32"95	ポール	ポール ALL
4	鉄拳4	3'08"10	キング	キング ALL
5	鉄拳4	2'53"13	クリス	クリスティ ALL

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	どきどきアイドルスターシーカー(スターシーカーモード)	27,178,060	LOG	ALL ノーミス
2	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	5,164,716,780	DBS氏、後は任せました 9WP-ISO	ALL 残2 ラスボス1ミス安定(泣)
★	怒首領蜂Ⅱ(インターネットランキング)	5,386,821,180	残念なことに初クリアです DBS	㊗-E 1周ALL もうやめます
★	ギガウイング2 (チェリイ)	8京7438兆6086億5987万3650	ひげ-9WP-USO-SADAM	ALL ストーク
5	ギガウイング2 (ロミ)	8京0194兆8781億8316万7720	フセイン氏の影武者!? 9WP-SADAM	スコトラの賞品が来ません

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城 1009　久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (リミ)	8京6190兆1124億0189万2340	神社穴ウメ	ALL ストレンジャー2、5面ミスボム。0点です。
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3645.638	(゜д゜)ダルーイ	ALL リョウ1、さくら1、ルガール2 Aグルーウ 遅ゲーキライ
3	ガンバリッチ	14,258,600	INE	5-3 マリオン
4	Mr.ドリラー (500m)	364,635	ダメ人間	ALL ノーミス W取り1回
5	上海 万里の長城 (北京)	724,350	だる	ALL

ゲームインみとや 三河島店
東京都荒川区西日暮里1-37-17　☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニア 6thMIX(ボーカル)	2,066	は	ALL
2	ビートマニア 6thMIX(テクノ)	3,285	れ	ALL
★	ビートマニア 6thMIX(リズミック)	3,542	ん	ALL
4	ビートマニア 6thMIX(セレクション)	2,633	ち	ALL
5	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,524	?	ALL

ゲームコーナーフジ
東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ネメシス	10,000,000+α	T.Y 小岩	連付
2	鉄拳4	3'00"13	ザ・4号	ALL 吉光
3	鉄拳4	2'44"85	ザ・4号	ALL マーシャル・ロウ
4	マーシャルチャンピオン(アヴゥ)	454,500	メンズスタイリスト(シコシコ)	ALL 連付
★	スーパーストリートファイターⅡ(ブランカ)	2,037,700	ATC-よね氏	ALL 連付

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1F　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (チェリイ)	5京1206兆3237億2119万6940	RF	ALL
2	ギガウイング2 (リミ)	5京5043兆4616億6686万4850	RF	ALL
3	ギガウイング2 (ラルゴ)	5京8745兆9324億0321万5150	RF	ALL
4	ギガウイング2 (カート)	5京6093兆3118億5352万1040	RF	ALL
5	ギガウイング2 (ロミ)	6京8415兆8642億0615万8860	RF	ALL

jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3 アノパー(フェイロン)	6,446,900	えどっ鳩	ALL 連付
★	ドラゴンブレイズ (ロブ)	3,658,800	T³-ムッシュ	ALL 連付
★	バトルガレッガ (ボーンナム)	17,105,930	調理師	ALL 連付
★	プリクラ大作戦 (キララ)	63,346,100	㊗超合体!! LKR	ALL 連付 同付
★	プリクラ大作戦 (クララ)	61,417,200	LKR	ALL 連付 同付

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	16,848	ドズル・トシ	ガンダム CPU48 ニュータイプA 中将 ALL
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	33,153	タツボウ& ヒロアキタン	ガンダム×2 CPU29/34 ニュータイプA/B 中将 中将 ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	17,938	赤チンタツヤ	シャアゲルググ CPU43 ニュータイプA 中将 ALL
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	33,785	イワシャア& 赤チンタツボー	シャアゲルググ×2 CPU27/31 ニュータイプA A 中将 中将 ALL
5	グラディウスⅢ (6番装備)	5,493,500	Y.M氏に感謝 サッサ	9-5 連付

アベニュー北口店
山梨県甲府市中央1-12-3　☎055 227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ	2,388,168,410	NGP-ANP	ALL 残1 A-エネルギー
★	アクアラッシュ (初級)	275.40	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ (上級)	349.65	NGP-ANP	ALL 大台突破しちゃった
★	アクアラッシュ (練習)	159.66	NGP-ANP	ALL 大台突破 こちらも
5	DDR 5thMIX (シングル Cコース)	140,646,161	KIKO	3曲

ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店
東京都町田市原町田4-2-15　☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (P-51 ムスタング)	2,168,400	中野龍三	ALL 1周 114万
2	ガンバリッチ	6,498,400	私は8月15日に靖国参拝します、マリオン	7-3 マリオン
3	ガンバリッチ	7,446,900	やめなさい！ グルタン	6-1 グルタン
4	怒首領蜂 (Bタイプ)	91,499,510	WRX	2-6 MAX361HIT
5	ゼロガンナー2 (アパッチ)	1,605,450	ツルネン=マルテイ	2-2

アミューズメントフォーラムモア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル　☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	4,587,874,630	まっしー	ALL 5ボスで1ミス 3億落ち
★	ナイトレイド	5,840,904,800	まだ続けたいKNN-はんばーぐみちる	ALL 連付
3	ナイトストライカー (Rゾーン)	96,452,490	HOLiNO	ALL パシフィスト
4	ドラゴンブレイズ (クエイド)	2,950,300	SYO	ALL 残×0 B×2
5	ドラゴンブレイズ (ソニア)	1,583,100	ドラゴンが弱えい	2-2 穴うめ

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2616.789	スーパーNSZ	Sごーきくんで㊗
2	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3815m	スーパー園長	連付 プチ
3	スーパーパン (ツアーモード)	8,539,930	スーパー あすたろと	連付 ALL 残×9 マイティパンやりたい
4	蒼穹紅蓮隊 (1号機)	14,710,580	スーパーM.A	連付 ALL
5	ティンクルスタースプライツ	2,110,251	スーパーK	ALL 63HIT

大久保アルファステーション
新宿区百人町2丁目17-2　アルファビル6F　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,271	9999	Hi3
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(トランス)	6,519	9999	Hi3
3	バトルサーキット(ピンクオーストリッチ)	50,686,700	MTF-高下畑セイイチ	ALL 連付 残金9053
4	バブルボブル	9,999,990	H.K	ALL 3-95 カンスト
5	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	22,180	中等兵& ヤミマックス	ガンダム(ビーム)×2 ALL

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7　一番街ビル1F　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	4,713,121,820	9WP-ISO	Aタイプ ALL 残2
2	戦国伝承2001	1,710,500	H.K	ALL 紅
3	戦国伝承2001	1,829,300	H.K	紅 ALLしてません
4	プロギアの嵐 (ミリタント)	108,989,140	伊集院ネイル(笑)	ALL 残0 遠征記念
5	鉄拳4	3'12"23	906	スティーブ

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします。

ARCADIA on WEB
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

jam'S下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,302	おはる店長ちくわ゛ 彼女の親の車コスった！	
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(UG)	6,571	おはる店長ちくわ゛ お父さんこわいんです	
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ナオキ)	5,282	おはる店長ちくわ゛ ぶん殴られるかなあ?!	
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(トランス)	6,505	おはる店長ちくわ゛ 早く謝らんとヤバイ！	
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	8,412	おはる店長ちくわ゛ お父さんゴメンなさい！	

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/　■GAME BOSS http://gameboss.net/　■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/~nasahp/
■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997　■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702(北海道)**
常連のオヒョイ氏がなぜオヒョイと呼ばれるのか？　という質問が多くなってきそうな気配なので、HPでも作ろうかと思います。　byイカダ㊣

●**釧路スガイゲームプルプル(北海道)**
今回は珍しく(笑)多くのスコアがあり、すべて載せきれませんでした。良い傾向です。BGS・おが犬氏、AXEL氏ゴメンなさい。次回もよろしくお願いします。　by担当㊣

●**AGスクエア盛岡店(岩手県)**
月イチ遠征の皆さま、遠い所を毎回の御来店、誠にありがとうございます。また、よろしくお願いします(笑)。

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
当店には『ファイナルロマンスシリーズ』が2、R、4とあります(した？)。R、4は50円で2は100円です。……アレ？

●**ゲームセンタードリーム(宮城県)**
今月も五つ集まりました。スコアを出してくれた方々、ありがとうございました。引き続きスコア及び、スコアラーさんを大募集中です〜。
by店員108号

●**ロッキーワールド仙台店(宮城県)**
チェキラッチョ！　何だかんだで当店のホームページが出来上がりましたが、スッパリサッパリなので割愛させていただきます。

●**ゲームビンゴ(千葉県)**
QROさん、SADAMさん御来店ありがとうございました。またの機会がありましたら、ぜひ遊びに来てください。

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
そろそろ魔の触手が伸びてくるころかと……。俺、穴を掘る。脇目も振らずに掘る。ススムくんではありませんYO。現在59kg

●**ゲームインみとや 三河島店(東京都)**
みとやカプエス2用語②
『練られる』……藤堂に仰ぎ重ね当てをくらうこと。ねりゃ。『ダイエットゴーゴー』……キャミィ。試合前に言っているから。これ以上やせてどーするんだ？　byNAG

●**ゲームコスモ町田店(東京都)**
当店では『ビートマニアCLUB』、『ギター2nd』、『ドラム初代』が現役好評稼働中です。誰かスコア狙ってみる？　by中野

●**大久保アルファステーション(東京都)**
夏休みに入って、ハイスコアのほうも夏休み？　もう夏休みも終わり、実りの秋になりました。ハイスコアも実りの秋にしましょう！

●**グッディ21(東京都)**
初めまして、今回から参加させていただけるようになりました。駅から若干遠いのですが、気合の入った方をお待ちしております。

●**GAME IN ナミキ(東京都)**
ゲー○スト失踪より数年、再び参加させていただくことになりました。新作、旧作他ドッカン×2入荷していきますので皆さまの御来店お待ちしております。
by服部兄や、まさやんあにい、龍龍兄チャマ

●**GAME BOSS(神奈川県)**
『VF4』、『鉄拳4』好評稼働中です。対戦3本制ですので、ぜひ遊びにきてくださいね。

●**ガリバー青葉台店&熊谷店(神奈川県)**
〈青葉台店より〉当店では現在『ギガウイング2』が盛況です。腕に自信のある方、ぜひ御来店ください。個人的には『式神の城』に期待大。

●**夢空間ファンタジー(長野県)**
当店では『VF4』に関するコメントは控えさせていただきます。

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945(P-51 ムスタング)	2,055,400	来店記念	ラスボス
2	レイフォース(連付)	9,186,500	KTZ	ALL
3	ドラムマニア 4thMIX(スタンダード)	409,715,050	店員B㊧	(゜д゜)ウマー
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(テクノ)	5,568	おれ！←漢字使え！・店員Bの人より。	ほぼりろんち！
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(クライマックス)	5,565	TOQ	ノートセンセー

ファイブオー 津店

三重県津市浜三丁目15-2　ディアホームス志とも1F　☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX(ライトニング)	8,797,200	ING.	ALL 連付 残×3
2	19XX(震電)	7,855,900	とよQ	ALL 連付 残×0
3	紫炎龍	14,910,640	UPI	14-1 連付
4	タントアール	ALL	KEN	残LIFE×1
5	熱血高校ドッジボール部	6,223,800	SKM-地上絵㊧	2周目 アメリカ

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビーチスパイカーズ	170.4	NST-KZR	ALL
2	モンキーボール(上級)	1,041,639	MFC-軍曹㊧	ALL EX6
3	ワイルドライダーズ	1,407,778	NST-大魔導ケンヂ	ALL
4	ギガウイング2(カート)	7京8464兆9035億2301万9080	カートアングル㊧	ALL 連付
5	エスプレイド(相模 祐介)	25,347,000	F.M	ALL 体力×1 ワク×4

タイトーインスタジアム

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳4	1'18"70	ROK	ALL 同付 ボール
2	ビートマニア 6thMIX(テクノ)	2,967	ハッタリガイル(D×4)	ALL
3	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,069	(´Д`;)ハァハァ	ALL
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	6,220	俺はPSだ！	ALL
5	蒼天龍	413,500	○タッ○ーHT なめんなよ！	ALL

遊ingポイントセオラ

滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(連邦)	17,492	ミスターG	ALL NT-A ガンダム
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	35,049	かっとび！マンホール大将と、アイボン少尉	ALL ガンダム×2
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(チーム・ジオン)	39,248	かっとび！アフロ元帥と、アイボン少尉	ALL NT-S&A S ゲル&ゲルググ
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3737.635	ARTA	ALL Cグルーヴ ケン、キム
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ナオキ)	5,262	Afro	ALL HS-3 ランダム

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3,244,160	とりあえず RYO-AMK	A.L N テリー、キング、モリガン
2	バツグン SP.Ver.	97,921,910	どすこい不発	ALL A-TYPE 1回やらかし
3	1941	10,686,400	M.T	ALL
4	バトルガレッガ(ミヤモト)	11,905,090	G.R	ALL C押 鳥130万
5	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	11,493,580	呪凶介	2号機 ALL B押 連付

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10　ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	135,563,350	SSP-揚雲	ALL 残×3 リング・チェーン
2	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	8'10"76	d/dS	mクラス
3	ミスタードリラーグレート(宇宙)	4793m	BNK2-RIA	プチ
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(テクノ)	5,495	電脳雑技団 YMG-©	ALL
5	ビートマニア コンプリートMIX2(アッパービート)	3,538	来店記念 EZ8	ALL

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ウェーブランナーGP(初級)	3'01"205	ANA	ALL
★	バーチャNBA	+62	くわ	ALL 86/24
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヤン)	15,820,900	L2A-GYO	ALL 連同付
4	ファイターズヒストリー(サムチャイ)	1,493,500	参考スコア	ALL 連付
5	ストリートファイターⅡ(本田)	1,823,700	まだ抜いてません	ALL 連付 D×60 爪×3 ダル落ち

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8　第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(ジオン)	18,088	ニュータイプ キムアツ	ALL シャアゲル
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(チーム・ジオン)	37,610	キムアツ&ジョニ夫	ALL シャアゲル×2
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(チーム・連邦)	35,260	ジョニ夫&キムアツ	ALL ガンダム×2
4	怒首領蜂Ⅱ(インターネットランキング)	4,546,257,050	ダメ夫	1周END A-E 1ミス
5	ドラゴンブレイズ(ソニア)	3,044,400	KIS	残3 B×0 ALL 連付

ジャスコ川西店・三栄プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4	3'50"73	SKR	キング
2	ぐわんげ(シシン)	48,677,675	うえごん	ボム×3
3	鉄拳タッグトーナメント	1'47"63	キューティー821	
4	原始島	44,202,100	F.N	ALL
5	マーヴル VS カプコン2	2,638,185,200	中馬	マグニート、サノス、銀侍

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4	2'14"75	STN-J.T	ALL ポール
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3765.823	103流的スコア。FUJ	ALL A-GROOVE リョウ、サガット、モリガン
3	婆裟羅2	7,731,170	クリアのことは夢のまた夢 241流	地の巻 6stage ALL 三太夫
★	三國戦紀〜武将争覇〜	166,654,400	暗黒剣士ミナ	ALL 趙雲
★	三國戦紀スーパーヒーローズ	257,525,300	撃郎	ALL 白甲黄忠

GAME-COLLEGE

愛知県長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	125,071,590	あうとろー	2周ALL 残3
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(連邦)	17,304	ピカ中	ガンダム
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	32,502	ピカ中&ポチ中	ガンダムとガンダム
4	クレイジータクシー	6,246,006	SHT	アクセル
5	戦国伝承2001	1,180,613	?	影連

ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	13,731,610	105@御剣涼子萌え	ALL 最終面のみ脱衣失敗(笑)
★	クラッキンDJ PART 2	15,443,112	ARL@集計方法を詳しく書いて下さいな	スーパーリミックス
3	カプコン VS エス・エヌ・ケイ2	1460.441	MIL	山崎、ゆり、ルガール Aグルーヴ
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	7,206	HINO	
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	9,068	AGO	

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23　コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999(F-4 ファントムⅡ)	3,322,200	AXIOM-H.Y㊧	ALL 残3B9 1周123万
2	クレート魔法大作戦(クリムレン)	94,251,190	穴うめ君	ALL
★	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	291兆0919億1996万6740	まだやめさせてくれません両替士	連付 ALL レーザーカット失敗
★	戦国ブレード(ユーニス)	2,150,800	DI	連付 ALL
★	ストリートファイターⅡ ターボ(サガット)	1,825,600	ネット番長(笑)	連付 ALL㊧ 爪×3

アイリン夢空間

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビーチスパイカーズ	181.4	スリーパーズ4号	ALL
2	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	6,203,236,670	よどさん	ALL
3	モンキーボール(初級)	190,368	チョビ	ALL
★	モンキーボール(上級)	2,292,486	猿玉生息地 穂積町稲里交差点	ALL
★	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(ノーマル)	545,354	㊧スーパー猿玉 乱入経験者-GONGON	ALL ホゲちゃんパワー使用

ゲー事典
■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/　■GAME COLLEGE http://www.college1.co.jp/　■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm
■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/　■GAME'S WiLL http://www.gameswill.co.jp/　■ゲームプラザキューティー http://www.ac.wakwak.com/~mito/

●**アイリン夢空間(岐阜県)**
大明神氏、³T-WIZ氏、ISO氏、両替士氏、神威氏、井上師匠、FCM氏、WTN氏、ムッシュ氏、RYP氏、SQ氏、T.B氏遠征ありがとうございました。 by常連代表

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
8月に御来店されたシューティング遠征組の皆さま、誠にありがとうございました。常連一同とても喜んでおります。さて、そろそろ秋の気配ですが、皆さまのゲームライフも実り多き物となっていますでしょうか。

●**ゲームプラザトンガ王国(愛知県)**
ティンクル大会に参加してくださった皆さま、ありがとうございました&お疲れ様でした。次回は10月7日を予定していますので、また来てくださいネ。 by店員一同+星の会より

●**GAME-COLLEGE(愛知県)**
10月13日(土)に『カプコンVS.SNK2』、10月20日(土)に『鉄拳4』、10月27日(土)に、『VF4』のゲーム大会をPM6:30から催します。

●**遊-ingポイントセオラ(滋賀県)**
この号が出るころはすっかり秋ですが、遅らばせながら夏休みを利用しての遠征の方々、来店ありがとうございました。来年は新しいクーラーにしたいですね。

●**GAME'S MILK(京都府)**
当店では、まだまだ三国戦紀シリーズに根強い人気があります。最新作の『三国戦紀～武将争覇～』も好評稼働中。

●**ネオアミューズメントスペースa-cho(京都府)**
夏の新作が多く、ハイスコアが寂しくなっています。9月あたりからレトロゲームを増やそうと思いますので、皆さま、ハイスコアのほうもよろしくお願い致します。

●**タイトーインスタジアム(大阪府)**
ゲーム台が9台になりましたが、シューティングが無くなりました……。変なゲーセン(笑)。

●**アババ天神店&チャレンジャーガム店(大阪府)**
関東から遠征の皆さま、御来店ありがとうございました。

●**ジャスコ川西店プレイランド(兵庫県)**
皆さま、多くのハイスコアをありがとうございました。次回もヨロシク!『鉄拳4』大好評稼働中です!

●**ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山県)**
芸術の秋!ゲームの秋!秋はしっとり音ゲー三昧!皆さまの音楽欲を十分に満たすべく、人気の音ゲーは惜しげもなくどんどん新作を投入!これ以上はない万全の体制で皆さまを迎え撃ちます!乞うご期待!

●**スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)**
バーチャ最高!!遠征もお待ちしてますね。江津の皆さんお元気ですか?またいつか顔出しますね。 byらっきょ

●**えの木(高知県)**
暴力弾クレイジー岩鬼氏、モンキーのT.H氏(三泊四日に渡るスパイ活動お疲れ様でした)、³T-WIZ氏、T-TAR氏、ユセミSWY氏(5分差で会えませんでしたが😢)、御来店ありがとうございました。

●**ビッグプレイランド(愛媛県)**
キャンプ(大島)のためスコア不足です。

●**モンキーハウス本館(福岡県)**
当店でのくつろぎはお断りします。 by店主

●**友遊ランド(福岡県)**
夏の新作ラッシュのおかげで、いろいろなゲームが増えました。中には『?』というものもありましたが(笑)。『スパⅡX』が大盛況!遠征大歓迎です。当店HPができました。 by店長

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
急募!!スコアラー。新人スコアラー大募集中です。今がチャンスです!! byクロ&シロ

●**プレイシティFUNFUN店(鹿児島県)**
『カプコンVS.SNK2』入荷しました。『ガンダム』のレベルも上がり、もっと頑張ってもらいたいです。あと、『鉄拳4』などのイベントを毎月行なっていますので参加してください。

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3階 ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア 6thMIX(リズミック)	3,059	SPOT-KEN	ALL
2	ビートマニア 6thMIX(テクノ)	2,806	SPOT-KEN	ALL
3	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,054	SPOT-KEN	ALL
4	ビートマニア 6thMIX(セレクション)	2,536	SPOT-KEN	ALL
5	カプコン VS エス・エヌ・ケイ2	3296.263	SPOT-KEN	Cグループロレント さくら・ユン ギース [illegible]

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ヒル1F ☎092-641 9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Cタイプ)	496,524,400	WSM-KMT	ショット強化 ALL 残0 HIT836
2	ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	107,379,780	WSM-みちる	ALL 雷バ未使用 くんしょう2度落ち
3	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,128,645	WIT	ALL
4	ミスタードリラーグレート(北極)	2,199,185	WIT	ALL
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3,210,448	穴うめスコア担当店員K	ALL 響、覇王丸、庵

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	2,146,681,010	Clever-平MT (クリアしただけです)	ALL 2ミス Bタイプ エネルギーボム
2	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	2,453,782,790	Clever-ZAP	ALL 2ミス Aタイプ エネルギーモード
3	ミスタードリラーグレート(宇宙)	4641m	Clever-河合-BAR (砂沙美REMIX)	ホンンガーZ 横…智 パワー38%使用
4	ポップンミュージック6	323,275	SHO	セレクション 1
5	カプコン VS エス・エヌ・ケイ2	2511.952	D!? (悪人全員教育完了!)	キム R4) メーカー変わってもチャン・チョイの運命は変わらんか(涙)

プレイシティ FUNFUN店
鹿児島県鹿児島市中央町32-34 ペガサスビル1階 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4	2'56"03	あEなVうめB 技をよく知らない	ポール てきとー
★	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,529	へっぽこ	
3	バーチャストライカー3	+27	YUL	セガチーム ランクSS
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	18,059	キンケドゥ・ナウ	ガンダム
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3961.515	MAO (月イチ出張)	リョウ、イオリ、リュウ ALL Cグループ

サブカルチュア
福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,347	KYO	ALL
2	ビートマニア 6thMIX(リズミック)	3,248	KYO	ALL
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,715	CIN	ALL
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	5,014	CIN	ALL
5	パカパカパッション スペシャル	2,554,220	久しぶり@ABE	ALL 95-98-98

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	24兆0059億7080万8750	石川	クリア面数7 ルビー
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	15,451	シン	ガンダム ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	33,420	フェイク シン	ガンダム×2 ALL
4	エスプレイド (美作 いろり)	5,102,980	YAM	クリア面数4
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2247.995	ZIX	ロック、テリー、ギース ALL

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンヒル1階 ☎0994-41 4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	2,396,668,080	S.T	A-Type エネルギーモード 1周目7面
2	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	1,721,143,470	MGD-TT	C-Type エネルギーモード 1周目ALL
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3134.143	MAC	ALL リョウ ジョー東 ザンキエフ
4	鉄拳4	3'52"50	HIS	ALL ポール
5	バラデューク	195,280	S.O	ALL

友遊ランド
福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4	2'19"96	ALS-JOKER	ALL ポール
2	鉄拳4	4'08"33	なぞ人	ALL スティーブ
3	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	5,497,680	CHA	2-5
4	どきどきアイドルスターシーカー(スターシーカーモード)	3,382,300	なぞ人	13面
5	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	9,677	よしむね様	ALL グフ→ドム

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825 3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(チーム・ジオン)	40,912	もしかしてクソゲー!? 眠人&彩季	ALL SS シャアゲルググ×2
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3304.401	クズい!! AAZ	ALL 連付 オリコン サガット・ダルシム
★	燃えろ!ジャスティス学園	10,901,000	歩く天災もにぃを狩る白いモカキュ	ALL 英雄・響子・雹
★	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,142,545	あと2000点ぐらい HAM	ALL 連付 タイゾウ 4'24
5	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	63,648,190	暴力弾	2-5 瞬殺!!

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー3	+28	UKU	+30、-2 アルゼンチン
★	ダイナミックゴルフ	-16	NHK	KYOKO
3	鉄拳4	3'36"83	CDE	YOSHIMITSU
★	三国戦紀2	120,372,100	だまなぱ	張飛
5	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	1,755,455,880	GEN	

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	161,600	Mr-AND	ALL サンギエフ・ケン
2	ミスタードリラーグレート(宇宙)	1000m	Mr-AND	中級 ALL
3	続・お手並み拝見 (3Pマージャン)	ALL	Mr-JF6	ALL
4	サイヴァリア リビジョン	29,258,700	Mr-TLY	133 X-B
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	439	Mr-SEL	ALL

ビックプレイランド
愛媛県松山市後桶又11-23 ☎089 925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐	91,908,860	暴力弾	2-5 1周目2機死亡
2	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	105,537,56	MRD	ALL 1P側
3	ミスタードリラーグレート(宇宙)	5370m	JR//こかてぃー	プチ連付 フルなし 27,503,550
4	ティンクルスタースプライツ	2,345,221	神聖緑髪帝国	ALL MAXHIT60 フェアリー使用
5	沙羅曼陀2	1,660,600	AZU	ALL 1P側

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは・・・◯店舗名 連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)◯店長およびハイスコア担当者名◯サンプルとして店舗のスコアを10項目◯お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア12月号掲載)は
10月21日(日)
までに出されたスコアで、
10月24日(水)
当日消印まで有効です。

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2416.236	J.O	ALL
★	ゼロガンナー2 (コマンチ)	3,426,050	フセイン	ALL
3	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	66,981,830	.Z	ALL
4	サイヴァリア リビジョン	164,819,400	.Z	ALL
5	パカパカパッション スペシャル	5,808,670	DDC(左手) &DDC(右手)	協力 ALL

ゲー事典 ■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■ミルカトル加納店 http://www.bc.wakwak.com/~eclipse-eye/millequatre/kanou.htm ■プレイシティFUNFUN店 http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/ ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

スーパープレイヤー列伝
～ハイスコアラーの横顔～

第7回 はむはむ

古くは『クロスブレイズ(ロイ)』ALLクリアー番乗り、『ジオストーム』単独1000万+αを達成。「ゲームがうまくない」「スコア出すためにカリカリしてはいない」と語る『はむはむ』氏がハイスコアについて語る!

自分のスコアの狙い方は直球じゃなくて常に変化球勝負

——まずは『ゼロガンナー2【ホーカム】』の全国トップ獲得(※1)おめでとうございます。ところで、なぜこのゲームを本格的にやり込んだのですか?

はむはむ 『ゼロガンナー2』の後半面をプレイしたときに、あまりの理不尽な死に方にあぜんとしましたね。コンティニューしても敵が一回攻撃するたびに残機が減っていって、すぐにまたコンティニュー画面へ戻るって感じで。普通の人なら怒るとこだし、このゲームをやめちゃうんだろうけど、個人的にはそれがヒットしましたね(笑)。

——2周クリアはすんなりと?

はむはむ いいえ、苦労しましたよ。特に2周目の6面で1ヵ月近くハマっちゃって。使ってるのがホーミング機体というのもあったとは思うんですが(※2)、なんでその敵がそこにいるんだよって場所が多くて……。初回集計には間に合いませんでした(※3)。

——稼ぎに関してはどうですか?

はむはむ ネックになるのは、やはり撃ち返し弾ですね。ボス戦で敵を壊して飛んでくる撃ち返しをどう避けるかが重要です。現時点では2周目のボス戦でもかなりがんばって稼いでますよ。まあ、このゲームは稼ぎに関しては比較的地味だし、自分ははっきり言ってゲームがうまくないんです。だから、稼ぎの内容はあまり人に知られたくはないですね。普段も重要な部分は隠してプレイしています。

——『メタルスラッグ』シリーズでの活躍が目立ちますが、特別な思い入れがあるのですか?

はむはむ いいえ、それほどでもないです。というか、元々アイレムのゲームが好きでその流れのまま初代『メタルスラッグ』(※4)を始めたという感じですね。1作目は好きですけど、2作目以降は惰性でやっている部分もあります。特にスコアを狙うとなると2作目以降は宝石の運要素(※5)が大きいし、プレイ時間も長くなるのでかなり困りました。特に『メタスラ2』は3時間近くかけて稼ぎながらラスボスまで辿り着いたのに、ランダムアイテムでレーザーが出なくて終了、とかなるともうげんなりですよ。普通に遊ぶ分にはおもしろいんですけどね。

——ところで、ハイスコアを狙うようになったのはなぜですか?

はむはむ 最初はベーマガとかゲーメストなどのハイスコア欄を見て「おおーすげーな」って感じで興味を持ちました。それで学生時代、学校の帰りにプレイシティキャロット田町店へよく行くようになったんです。そこがベーマガの集計店だったんですが客層は一般のサラリーマン中心で、クリアして申請すればお店の欄に名前が載せられたんで、そこから少しずつという感じですね。

——それでは、あなたにとってハイスコアとはどういうものですか?

はむはむ そのゲームについて、どれだけ詳しいかというパラメータのようなものだと思っています。ほかの人に聞かれたら笑われそうですけど、キャラのグラフィックパターンを見ているのも好きですし、ゲームの内容に関係ない背景とかもいつも見ています(笑)。

——本日はありがとうございました。

※1 本誌10月号192ページのハイスコア全国集計内にて。この時のスコアネームは「まほろまてぃっ君」。また、今月号でもホーカムのトップの座を守っている。
※2 ホーカムのサブウェポンが撃ちたくない敵を破壊してしまって、撃ち返し弾のタイミングにバラツキが出るため。
※3 初回集計は、モンキーハウス本館の「フセイン」氏が見事2周ALLを達成しトップに輝いた。
※4 『メタルスラッグ』の開発には元アイレムの開発者が多く携わっている。
※5 宝石の点数は3万点。最終的にはこれの出現数がハイスコアを決めてしまう。

スコアネーム:はむはむ
『メタルスラッグ』シリーズ全作品で活躍し、現在もすべての最終スコアを保持している。人呼んで「Mr.メタスラ」。現在は『ゼロガンナー2』に完全燃焼中。

イチ押し店舗!!

■デイトナⅢ■
埼玉県川口市芝新町4-30
星野ビル地下1階
☎048-269-8110

当店は格闘ゲームとシューティングのラインナップに特に力を入れています。平日でも夕方から夜にかけて多くの常連さんが集まっています。
ほとんどのゲームが100円で3プレイ遊べますので、たくさん対戦したい人や、じっくりスコアを狙いたい人もぜひご来店ください。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

ハイスコア集計に関する注釈
〈2001年9月16日締め切り分〉

今回の集計タイトルの説明、部門別集計、用紙記入上の注意などをお知らせいたします。

〈9/16締切から集計開始予定、またはルールが変更されるタイトルは以下の通りです〉

●婆裟羅2……【天の巻】モードのみ集計対象とします。【武田信勝、百地三太夫、清瀧坊随風、明智光秀】のキャラクター別4部門で集計。

●鉄拳4……【スティーブ、マードック、クリスティ、一八、シャオユウ、ファラン、ポール、ロウ、キング、吉光】の10キャラで集計します。タイムリリースキャラは、10/21締め切りから【仁、ヴァイオレット】の集計も開始するほか、今後も順次集計予定です。

※注意:今回からCバージョン以降のみ集計対象とします。旧バージョンでのタイムは集計対象外になりますので注意してください。

●バーチャファイター4……バージョンB以降のみを集計対象とさせていただきます。またキャラ別集計は行ないません。

〈8/17締切から集計開始している、またはルールが変更されているタイトルは以下の通りです〉

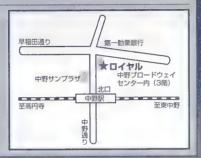
●カプコン VS. SNK2……【レシオマッチ】の通常ゲームモードのみグルーヴポイントで集計。キャラ別、グルーヴ別集計などは行ないません。またシングルマッチ、3

ハイスコア掲載店クローズアップ

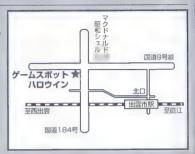
新たに4店舗が10月21日締切分から集計スタート！

ロイヤル

■住所　東京都中野区中野5-52-15-329 中野ブロードウェイセンター内3階
■TEL　03-3386-9094

当店では『スパⅡX』を中心とした格闘ゲームと『ビーマニ』シリーズ、『パカパカ』シリーズなどの音ゲーが盛んな店です。もちろん自信を持って名作と言える、アクションやシューティングも数多く取りそろえています。ぜひご来店ください。

ゲームスポット ハロウイン

■住所　島根県出雲市渡橋町1211
■TEL　0853-23-0731

島根県で数少ない『ビーマニⅡDX』のあるお店です。音ゲーの品揃えには自信アリです！　もちろん格ゲーも『VF4』『カプエス2』といった新作から、名作『スパⅡX』までを対戦台で設置してあります。ぜひ遊びに来てください。

ゲームランド おにごっこ

■住所　三重県松阪市日野町 ベルタウン内2階
■TEL　0598-21-1211（交換：省分堂書店）

スコアラーの皆さん、お待たせしました。11月末発売号よりハイスコア掲載が復活します！　スコアラーの皆様には今まで以上に頑張っていただき、スコアラーでない方は、これを機会にハイスコアを狙ってみてはいかがでしょうか？　㊅

ゲーム カメアリ

■住所　東京都葛飾区亀有3-29-1 リリオ弐番館内1階・2階
■TEL　03-3604-6592

当店は、毎週金曜日（夜）に2D格闘ゲームの対戦がとても盛り上がっています。特に『KOF』は全国大会優勝者や東西対決の優勝者の方々がいらっしゃっているので、腕に覚えのある人はご来店ください。勝者こそがルールです！

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア 募集 集計店

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア1月号掲載）は
10月21日（日）
までに出されたスコアで、
10月24日（水）
当日消印まで有効です。

on 3マッチとボスバトルモードの集計は行ないません。

●**ビートマニア6thMIX**……エキスパートコースの部門別【ボーカル・テクノ・リズミック・セレクション・スペシャル】の5部門で集計しています。

●**どきどきアイドルスターシーカー**……【どきどきアイドルモード・スターシーカーモード】の2部門で集計しています。

●**ウェーブランナーGP**……初級のみ集計対象としています。

●キャラ別、部門別などを行なわず、1部門で集計するタイトル
『スパイカーズバトル』『戦国伝承2001』『クラッキンDJ PART2』『ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ』『三国戦紀～武将争覇～』

〈7／15締切から集計している、またはルールが変更されているタイトルは以下の通りです〉

●**怒首領蜂2**……【実戦・インターネットランキング】の2部門で集計しています。機体別集計は行ないません。

●**ダイナミックゴルフ**……18ホールチャレンジのスコアで集計しています。（必ずクリア時に店員、またはハイスコア担当者の確認を得て下さい）

●**ゼロガンナー2**……機体別【ホーカム・コマンチ・アパッチ】の3部門で集計しています。

■部門別・キャラ別・コース別集計などをせず、1部門で集計しているタイトル
『ガンバリッチ』『マンボ ア ゴーゴー』『スーパーメジャーリーグ』『スーパーワールドスタジアム2001』

〈集計打ち切りの部門〉

●**ミスタードリラーグレート**【宇宙】……限界深度達成のため打ち切り。

アルカディア 読者プレゼント

ワウ エンターテイメント様ご提供

犬好きに朗報!! あの『犬のおさんぽ』のTシャツ(Lサイズ)を3名様にプレゼントだワン！

5 犬のおさんぽTシャツ 3名様

セガ・アミューズメント関西様ご提供

プレゼント番号の他に、好きな『VF4』キャラの名前を書いて応募してくれ!!

6 バーチャファイター4 特製カードケース 各1名 合計13名様

ナムコ様ご提供

8 鉄拳4ポストカードセット 4名様

『鉄拳4』のカッコイイポストカードセットを4名様にプレゼント。

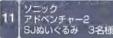
7 太鼓の達人2お面セット 4名様

先月に引き続き今月も『太鼓の達人2』のお面セットをプレゼント。今月は4名様だよ。

セガ様ご提供

13 クラブカートTシャツ 3名様

袖口のワンポイントがイカしてる、クラブカートTシャツ(Lサイズ)だよ。

11 ソニック アドベンチャー2 SJぬいぐるみ 3名様

ソニックやテイルスがぬいぐるみになったぞ。こちらをセットで3名様にプレゼント。

12 パラッパラッパー ぬいぐるみ 3名様

とっても個性的なパラッパキャラのぬいぐるみ。こちらもセットで3名様に。

サミー様ご提供

9月○日に行なわれた「ギルティギア ゼクス3on3全国大会」。その会場で販売されていたキルティグッズをすべてではないがサミーさんよりご提供いただいた！各セット1名様にプレゼントするぞ。よ～く考えてから応募してくれい！

3 アルミカードケース（チップ）/ピンズ（ファウスト）/エアクッションバッグ/クリアファイルセットVer.2/タンブラーカップ セットで1名様

1 アルミカードケース（ソル）/ピンズ（ソル）/オリジナル懐中時計/携帯スリムケース セットで1名様

4 アルミカードケース（ザトー）/ピンズ（メイ）/コンパクトミラー/必勝祈願絵馬/ネックレスボールペン セットで1名様

2 アルミカードケース（カイ）/ピンズ（カイ）/エアクッションバッグ/オリジナル対戦帳/タンブラーカップ セットで1名様

バンプレスト様ご提供

10 カプコンキャラクタープレゼント フィギュアコレクション 1名様

カプコンギャルズが揃い踏み！ セットでプレゼントなのでこのチャンスを逃すな！

9 ガンダムシリーズMS&サポートシステムセット 4名様

これはいいものだ。というわけで圧倒的なガンダム好きはぜひ応募してくれたまえ。

編集部提供

アルカディア特製のクオカード(500円分)。アフロへの投稿とプレゼント応募でゲット率をアップさせよう！

17 特製クオカード 10名様

今月のポスターはTONKO先生が描く『餓狼MOW』だ。ファンなら絶対に持っておこう！

15 折り目なしポスター 10名様

16 ドリームキャスト 2名様

今月で最後のドリキャスプレゼント。ぜひ手に入れておこう。

これさえあればいつでもどこでもゲームと一緒。すでにゲーマーの必需品か？

18 ゲームボーイアドバンス 4名様

コナミミュージック様ご提供

今となっては手に入らないと思われる『ポップンミュージック』のグッズセット。こちらを1名様にプレゼントするぞ。

14 ポップンミュージック グッズセット 1名様

締切 10月11日(木) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

「何でもいいからくれッ!」 希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

B2ポスター付き

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001
© EOLITH CO.,LTD. 2001
© SNK 2001

あの新作のすべてに迫る！

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
(イオリス/SNK)

ソウルキャリバーII
(ナムコ)

電脳戦機バーチャロン フォース
(SEGA-AM2/セガ)

第二回 アルカディア大賞ノミネート作品発表

ついにこの時期がやってきた！　今期発表されたタイトルの頂点に輝くのは、果たしてどのタイトルか！
各部門にエントリーされた候補作品を大発表!!

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX（カプコン/バンプレスト）

鉄拳4（ナムコ）

バーチャファイター4（SEGA-AM2/セガ）

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2（カプコン）

新作紹介 頭文字D Arcade Stage（セガ・ロッソ）／ダービーオーナーズクラブII（ヒットメーカー/セガ）／DDRMAX DanceDanceRevolution6thMIX（コナミ）／ポップンミュージック7（コナミ）／シャカっとタンバリン！超PowerUp チュッ！（セガ）／La・キーボーデュ（セガ・ロッソ）／ザ キング オブ ルート66（SEGA-AM2/セガ）／湾岸ミッドナイト（ナムコ）

攻略記事 モンスターゲート（コナミ）／クラブカート（セガ）／式神の城（アルファ・システム）／ルパン三世（ワウ エンターテイメント/セガ）／婆裟羅2（ビスコ）　他

次号12月号NO.19は
10月30日(火)発売
定価650円(税込)

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクス「アソシエイションXR+」「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■SNK作品全般「超空間SNK」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。

もちろん、CGイラストの投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ二階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cmx5cmぐらい）。

☆データ保存について

セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75〜95%を推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先

E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、コメント、ペンネーム等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※12月号（NO.19　10月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

1月号(No.20　11/30発売号)への投稿締め切りは……
10月19日(金)消印有効

2月号(No.21　12/30発売号)への投稿締め切りは……
11月19日(月)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：2D格闘ゲームへの期待！

●斜陽と思われし2D格闘業界。だが2D表現に対して強い思い入れを持っている開発者がいることも事実。今回の「KOF2001」も元SNKの開発スタッフが中心となって作った威信作。2D格闘を築き上げてきた開発者たちがどんな思い入れを見せてくれるのか。期待したい。（さわたり）

●どんな格ゲーでも1作目が一番面白い。シリーズが重ねられることに洗練されていくのは分かる。でも、印籠を出す時間が読める水戸黄門や暴れん坊将軍は飽きてしまう人なので、洗練された続編が出ることよりも、新しいもので遊びたい。見たこともないキャラで遊ばせてくださいな！（霜田）

●夏が明けてみると、2D格闘ゲームの粘り腰が目立った格好になった。ゲーム性、キャラクター性、難度、習慣性、出回りなどいろいろな要因があるだろう。「千と千尋の神隠し」が公開後4日間の興収記録を更新したことを聞いて、「日本がアニメ文化の国だからかも」と思った。（杉田）

●イラストやコスプレに関しては、2Dゲームのプレイヤーのほうが3Dゲームプレイヤーより寛容な印象がありますね。基本が二次元にカリカチュアされているだけ、入りやすいのでしょう。そういった「マンガ」的な部分を、どう活かして発展させていくのか楽しみです。（マッスル北裏）

●モッカ(元中日→シケギャグ)VF.NETに激ハマリ中。この革新的な楽しさは、2Dプレイヤーも享受できてしかるべき。っつーかマジ楽しいので対戦格闘ゲームの共通フォーマットにしてほしいくらいです。セガAM2以外のメーカー様、いかがですか？八部衆も楽しいYO！（伊丹）

●結局出場できなかったけど、メディア対抗戦で優勝するべくギルティを練習したときは楽しかった。取材で「Xmania2001」を見に行ったときはアツくなった。何だかんだで、2D格ゲーってやっぱり面白い!! 個人的にはストIIIシリーズの続編が出ることを期待しちょります。（[illegible]）

●期待八割、怖さ二割。ハラドキな新システムをひっさげ、ついに「KOF 2001」が登場。継続要望が多い(と思われる)ストライカーを残したところに、逆に期待が持てます。「KOF」シリーズのシステムは、回を重ねて完成している感じがするので……。それが続編モノのいいところ!?（悪JK）

●2D格闘って、どんどん身軽な感じになっていっている感じがします。言い換えると、キャラに重さが感じられないというか……、地に足が着いた感じがしないというか……。ズバッと飛び上がって、ドスンと着地する。そんな力強い感じよカムバック!!（ワイヤーアクション見飽きたので）

●VF4で3Dデビューしたゲーム音痴です。今度は2Dの時期ですか。どのタイトルでデビューしましょうかね？「CAPCOM VS. SNK 2」？それとも「KOF 2001」？ここを読んでる2D格闘初心者の皆さん、どのタイトルかで一緒にステップアップしましょうよ（ご希望の方は編集部Kまで）

●対戦(練習)する機会が減り、最近の2D格闘ゲームは昔の財産(あるの?)のみでプレイしている。そんなワケで町中の対戦では負けまくり。しかし「負けて悔しい!!」「絶対アイツを倒す!」という感情は相変わらずなので連コイン……。（今後もヨロ＞2D格ゲ＆プレイヤー　弱＆う）

●今月「KOF 2001」の情報が発表されて、本当に良かった。最近は2D格闘の新作タイトルが減ってきて、かなり寂しかったからね。3D格闘もプレイするけど、新作が出ると聞いたときの嬉しさからして、自分は2D格闘がベースになっているんだなと再確認。（[illegible]から来ました 八極門[illegible]）

●「ガロスペ」や「スパII」のスーファミ版で「キャンセル？　なにそれ？」な感じで、ヌルく遊んでいた俺にとって「KOF」は新鮮だった。俺にとって間違いなくゲーセン通いのきっかけになった「KOF」。今回も新たなプレイヤーの求心力になってほしいと期待してるぜ♡（おじゃ）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／高橋誠／小沢正
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／[illegible]／GrayZone／京城／COSPA／C　LAN／SHO／[illegible]oe／庄司卓／ずるずる／書之子元帥／田渕健康／垂れ乳厳竜／地球／ちゃっきー／TZW ART？／戸塚先生／DragonLEE／新丸一／[illegible]田直樹／バチ／はまー／ハメコ。／RED／[illegible]／ブンブン丸／ボスチキン／ももやん
■デザイン　久保田シンヤ／[illegible]／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣／（株）トライ
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　重田敦司
■イラスト（五十音順）　天野シロ／いづなよしつね／今井神／[illegible]／G=ヒコロウ／鈴木理華／猫月戎時／ポポしじみ／[illegible]
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／[illegible]
■雑誌営業　[illegible]

月刊アルカディア 11月号 [No.018]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.018

第2巻 第11号 通巻第18号　平成13年11月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-11

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は209ページに掲載されています。また、回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。
はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 11月号［No.18］ アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～77の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～77の番号の中から選んでください。

1 表紙：機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
2 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001
3 ソウルキャリバーII
4 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
5 電脳戦機バーチャロン フォース
6 湾岸ミッドナイト
7 ルパン三世 THE SHOOTING
8 ブランニューアップデイツ
9 ゲームセンターマップ
10 アルカディアデータベース
11 魂を籠める者
12 バーチャファイター4
13 鉄拳4
14 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2
15 式神の城
16 エイリアンフロント
17 ヘビーメタル　ジオマトリックス
18 婆裟羅2
19 クラブカート ヨーロピアンセッション
20 ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ
21 プロギアの嵐
22 ロングランゲームズブースター
23 パチャっ子 Infinity
24 SNKデザイン課インタビュー
25 オールドゲームミュージアム
26 レゲー奥の細道
27 初心者講座 健太's バーチャファイトライフ
28 アーケーダー・ネオ
29 ハードウェアミュージアム
30 全国ゲーセンイベント準備会
31 ジョイスティックトゥルーパーズ
32 第39回 JAMMAショー出展機種最新情報！ゲーム100連発!!
33 ダービーオーナーズクラブII
34 ザ キング オブ ルート66
35 頭文字D Arcade Stage
36 La・キーボーデュ
37 シャカっとタンバリン！ 超PowerUp チュッ！
38 斑鳩
39 モンスターファームジャンプ
40 クレオパトラフォーチュン+(プラス)
41 ディアハンティング
42 剣 -TSURUGI-
43 ポップンミュージック7
44 ビートマニアIIDX 6thstyle
45 ドラムマニア5thMIX
46 スマッシュコート プロトーナメント
47 ことばのパズル もじぴったん
48 ノックダウン2001
49 テクニクビート（仮）
50 兎 -野性の闘牌-
51 ねんど玉クイズ お天気ころりん
52 撃牌砦／雀スペース
53 プライズワンダーランド
54 ポップンな関係
55 コスプレ・プレイスタイル
56 モンスターゲート
57 立体貴族
58 超空間SNK
59 GGXアソシエイションXR+
60 筐体百景
61 アルカディア フロンティアーズ
62 ゲーパロ館
63 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
64 設定資料集：ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
65 そんなんARIKA
66 ニューストランスミッター
67 デジタル・ディスク・アーカイヴ
68 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
69 猛者通信ぱペソ
70 アルカデ チャット倶楽部
71 パンドラキャラット改
72 アルカディアクーポン
73 ハイスコア全国集計
74 プレゼント
75 次号予告・募集記事
76 編集後記
77 ポスター：餓狼　-MARK OF THE WOLVES-

Q7.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	社会人
5	高校1年生	14	自由業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	無職
8	短大生	17	その他
9	専門学校生		

【お詫びと訂正】

アルカディア10月号におきまして、以下の誤りがありました。

●29ページ・てあたりしだいゲームリストの「頭文字D Arcade Stage」<セガ・ロッソ／セガ>のジャンルが「対戦格闘」になっておりました。正しくは「ドライブ」です。
●135ページ・式神の城で、「食人鬼サザエさん」となっておりますが、正しくは「食人鬼ザザエさん」です。
関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊=7,800円）＋（80円［送料］×年間12冊=960円）=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（餓狼／ギルティギアゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.18

アンケートハガキ

P.210にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. 面白かった記事のタイトルとその理由を教えてください(最大6つまでお願いします)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(6つまでお願いします)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望をお願いします。

A4.

Q5.今号に掲載されている、今後発売予定の新作で、最も興味があったタイトルを教えてください。

A5.

Q6.アーケードゲーム以外の趣味はなんですか?

A6.

自由欄　〔　　〕都道府県　P.N〔　　〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

PlayStation®2

サイヴァリア

PSYVARIAR

-COMPLETE EDITION-

COMING IN 2002

新感覚シューティングゲーム「PSYVARIAR」の
MEDIUM UNITとREVISIONが両方楽しめる超豪華版...それが、
- COMPLETE EDITION -

SUCCESS

サクセスは東京ゲームショウ2001秋に出展します。

東京ゲームショウ2001秋

会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
開催日時：10月12日(金)13:00〜18:00　※13:00まではビジネスタイムのため、関係者および招待券をお持ちの方のみの入場となります。
10月13日(土)・14日(日)10:00〜17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）　後援：経済産業省

主要プレイガイド、コンビニ他で
前売好評発売中

一　般：前売券1,000円
（中学生以上）当日券1,200円（税込）
小学生以下：入場無料
お問い合わせ：東京ゲームショウインフォメーションデスク TEL.03-5512-3154（月〜金10:00〜17:00祝祭日は除く）
ホームページ：http://www.cesa.or.jp/tgs/

サクセスホームページへアクセス! http://www.success-corp.co.jp/

雑誌11547-11 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547110653